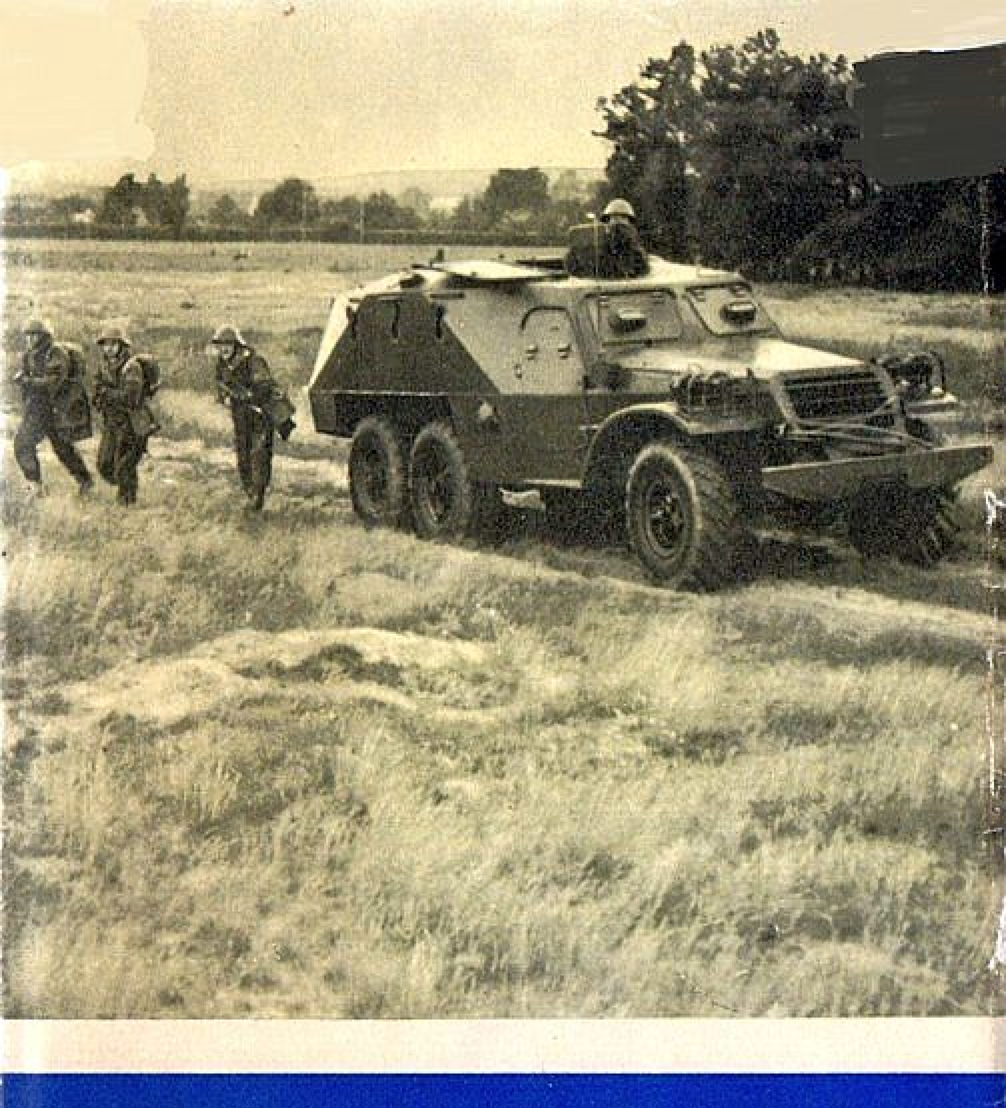


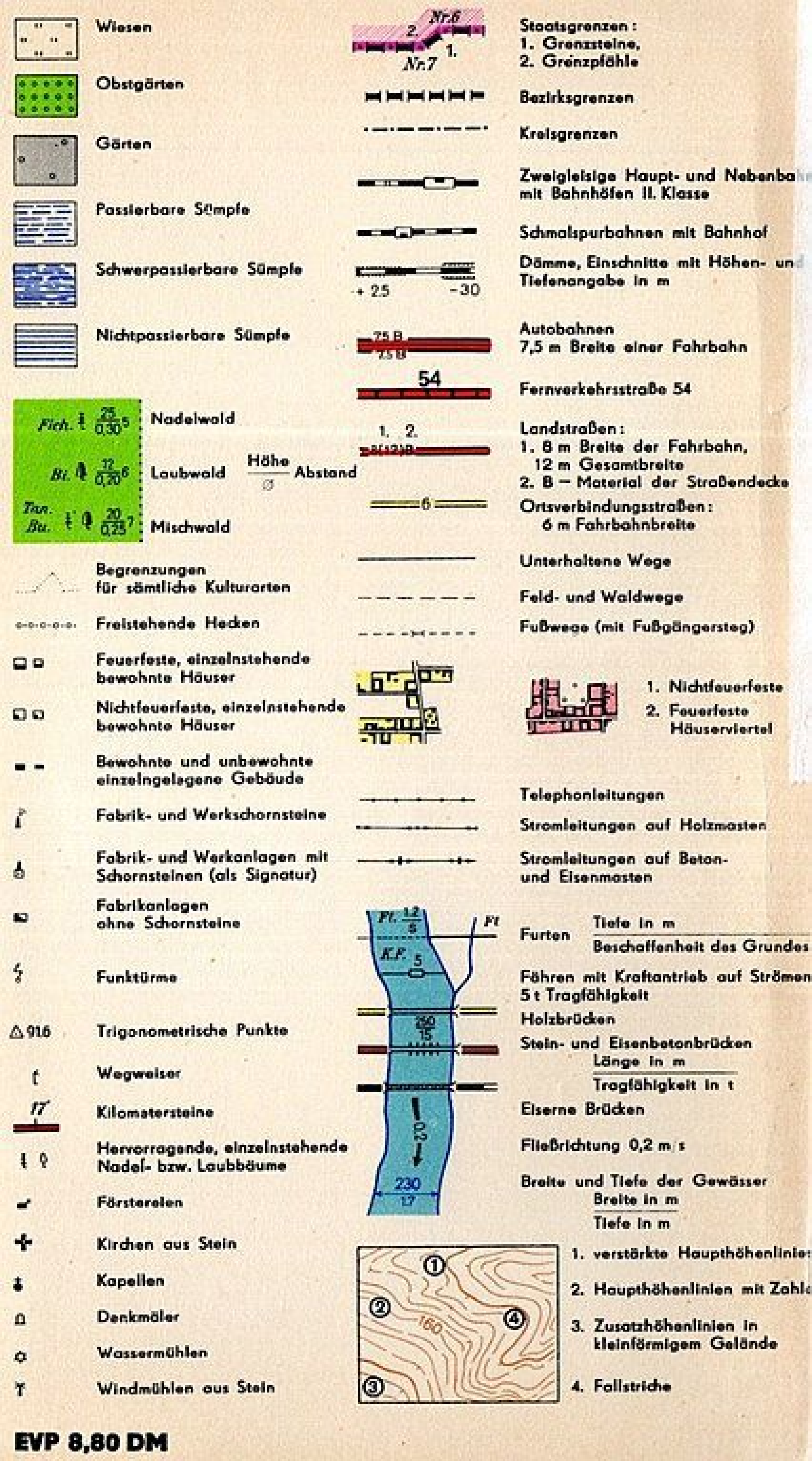
Handbuch für Mot.-Schützen

Mot.-Schütze,

das geht dich an!

Dieses Handbuch ist für dich geschaffen, denn mit der Entwicklung der modernen Kampftechnik wird die Forderung an dich, ein Meister deines Faches zu werden, immer schwerer zu erfüllen sein.
Dein Wunsch und die Anregung deines Kommandeurs veranlaßten uns, ein Handbuch herauszugeben, das all deine Ausbildungszweige umfaßt. Ein Kollektiv erfahrener Offiziere schrieb unter Berücksichtigung der gegenwärtigen Anforderungen an deine Waffengattung dieses Handbuch, das erste seiner Art.
Der erste Teil behandelt in zusammengefaßter Form die allgemeingültigen Regeln des militärischen Lebens im Kasernenbereich. Die wichtigsten Themen der Gefechtsausbildung findest du im zweiten Teil, sie geben dir wertvolle Anregungen für dein Verhalten im Gefecht unter Anwendung moderner Kampfmittel.
Der Text ist durch zahlreiches Bildmaterial erläutert und hebt besonders wichtige Merksätze zum Einprägen hervor.

Deutscher Militärverlag



Wiesen
Obstgärten
Gärten
Passierbare Sümpfe
Schwerpassierbare Sümpfe
Nichtpassierbare Sümpfe
Fich.
25
0,30
5
Nadelwald
Bl.
12
0,20
6
Laubwald
Höhe
Ø
Abstand
Tan.
Bu.
20
0,25
7
Mischwald
Begrenzungen
für sämtliche Kulturarten
Freistehende Hecken
Feuerfeste, einzelnstehende
bewohnte Häuser
Nichtfeuerfeste, einzelnstehende
bewohnte Häuser
Bewohnte und unbewohnte
einzelngelegene Gebäude
Fabrik- und Werkschornsteine
Fabrik- und Werkanlagen mit
Schornsteinen (als Signatur)
Fabrikanlagen
ohne Schornsteine
Funktürme
△ 91,6
Trigonometrische Punkte
Wegweiser
17
Kilometersteine
Hervorragende, einzelnstehende
Nadel- bzw. Laubbäume
Förstereien
Kirchen aus Stein
Kapellen
Denkmäler
Wassermühlen
Windmühlen aus Stein
Nr.6
2.
1.
Nr.7
Staatsgrenzen:
1. Grenzsteine,
2. Grenzpfähle
Bezirksgrenzen
Kreisgrenzen
Zweigleisige Haupt- und Nebenbah
mit Bahnhöfen II. Klasse
Schmalspurbahnen mit Bahnhof
+ 25
- 30
Dämme, Einschnitte mit Höhen- und
Tiefenangabe in m
7,5 B
Autobahnen
7,5 m Breite einer Fahrbahn
54
Fernverkehrsstraße 54
1. 2.
Landstraßen:
1. 8 m Breite der Fahrbahn,
12 m Gesamtbreite
2. B – Material der Straßendecke
6
Ortsverbindungsstraßen:
6 m Fahrbahnbreite
Unterhaltene Wege
Feld- und Waldwege
Fußwege (mit Fußgängersteg)
1. Nichtfeuerfeste
2. Feuerfeste
Häuserviertel
Telephonleitungen
Stromleitungen auf Holzmasten
Stromleitungen auf Beton-
und Eisenmasten
Fl.
1,2
S
Fl
K.F.
5
Furten
Tiefe in m
Beschaffenheit des Grundes
Fähren mit Kraftantrieb auf Strömen
5 t Tragfähigkeit
Holzbrücken
250
15
Stein- und Eisenbetonbrücken
Länge in m
Tragfähigkeit in t
Eiserne Brücken
0,2
Fließrichtung 0,2 m/s
230
1,7
Breite und Tiefe der Gewässer
Breite in m
Tiefe in m
①
②
③
④
160
1. verstärkte Haupthöhenlinien
2. Haupthöhenlinien mit Zahl
3. Zusatzhöhenlinien in
kleinförmigem Gelände
4. Fallstriche
EVP 8,80 DM

TOPOGRAPHISCHE KARTE 1:50 000

Handbuch für Mot.-Schützen



Deutscher Militärverlag

Das Handbuch für Mot.-Schützen ist eine Kollektivarbeit. An seiner Erarbeitung waren Offiziere vom Stab des Militärbezirkes III, Offiziere des Ministeriums für Nationale Verteidigung, der Militärakademie „Friedrich Engels“ und des Deutschen Militärverlages beteiligt.

1.-40. Tausend
Deutscher Militärverlag · Berlin 1963
Lizenz-Nummer 5
Schutzumschlag und Einband: Wolfgang Ritter
Bearbeitung: Lektorenkollektiv; Korrektor: Evelyne Lemke
Hersteller: Horst Wüst
Satz und Druck: VEB Landesdruckerei Sachsen, Dresden 1160/62

Ein Wort zuvor, Genosse Soldat!

Mit dem „Handbuch für Mot.-Schützen" gibt Dir der Deutsche Militärverlag ein Buch in die Hand, das eigens für Dich geschrieben wurde. Erfahrene Offiziere haben in mühseliger Arbeit all das zusammengetragen, was Du während Deines achtzehnmonatigen Wehrdienstes lernen und beherrschen lernen mußt.
Der Dienst in der Nationalen Volksarmee ist nicht leicht. Unsere Armee wird so ausgebildet, daß sie auch unter den Bedingungen eines mit modernen Kern- und Raketenwaffen geführten Krieges ihre ehrenvolle Aufgabe, die Deutsche Demokratische Republik und die Westgrenze des sozialistischen Lagers vor den Anschlägen der imperialistischen Kriegsbrandstifter zu schützen, erfolgreich lösen kann. Sie verfügt über die dazu notwendige moderne Technik, über fähige Kommandeure, und sie besitzt in den Armeen der brüderlich mit uns verbundenen sozialistischen Staaten treue Waffenbrüder, die mit ihr gemeinsam die Unantastbarkeit des sozialistischen Lagers garantieren.
Von größter Bedeutung für die Kampfkraft der Nationalen Volksarmee ist, in welchem Grade die Soldaten, die ja die Masse der Armee ausmachen, das Waffenhandwerk beherrschen. Die vielseitige Ausbildung stellt hohe Anforderungen an die körperlichen und geistigen Kräfte der Soldaten. Viel Fleiß und viel Mühe sind notwendig, um zu Meistern in der taktischen Ausbildung, in der Schießlehre und in den vielen anderen Fächern zu werden. Die Nutzung und Pflege der Waffen und der anderen zu einer modernen Armee gehörenden Militärtechnik erfordern eifriges Studium, beharrliches Üben und hohes Verantwortungsbewußtsein, denn die Technik ist kostbar, und ihre ständige Einsatzbereitschaft ist nötig, damit unsere Armee jederzeit gefechtsbereit ist. So mancher Tropfen Schweiß wird während der Ausbildung vergossen werden, aber dieser Schweiß zahlt sich aus, denn er schützt vor Fehlern im Gefecht, die immer teuer bezahlt werden müssen.
Unser Buch soll Dir das Lernen erleichtern, soll dazu beitragen, daß Du im Unterricht weniger zu schreiben und zu zeichnen

brauchst und besser aufpassen kannst. Es enthält alles, was Du an militärischen Dingen unbedingt wissen mußt, und vieles, was zu wissen Dir nicht schadet. Es soll Dir ein unentbehrlicher Ratgeber werden, in dem Du nachschlagen kannst, wenn Dir etwas entfallen ist oder wenn Du etwas nicht verstanden hast. Bedenke: Vieles mußten wir auch weglassen, weil wir ja keine „Gesammelten Vorschriften in einem Bande", sondern ein „Hand"buch schaffen wollten. Einiges hätten wir sicher auch noch besser machen können, aber dieses Buch ist ja auch erst ein Anfang.

Schreib uns Deine Meinung. Wir brauchen sie, weil wir die künftigen Auflagen für Deine Nachfolger in der Nationalen Volksarmee noch besser und zweckmäßiger gestalten wollen.

Und nun — viel Erfolg bei der Arbeit mit dem „Handbuch für Mot.-Schützen".

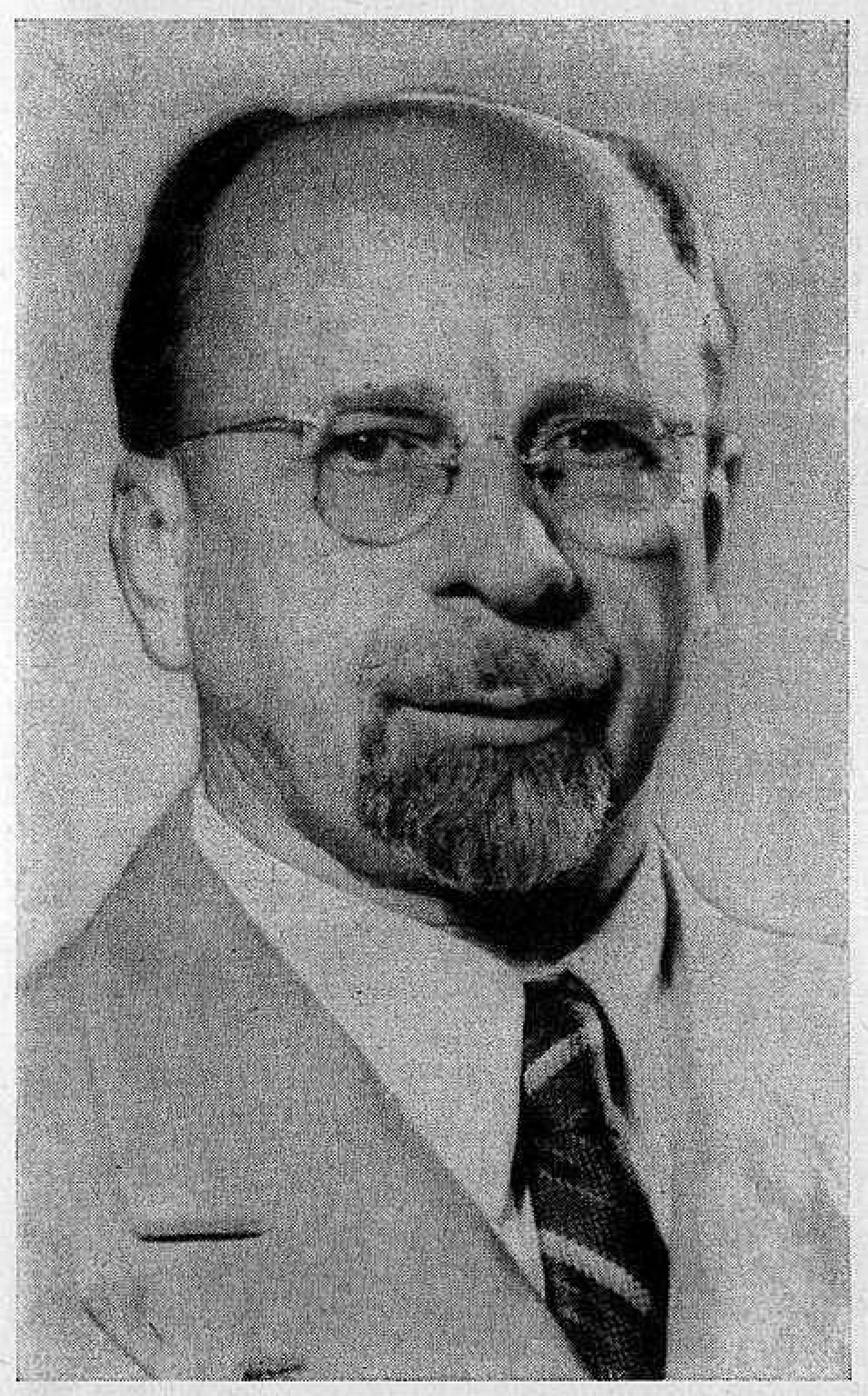
Deutscher Militärverlag

Inhaltsübersicht

Alle, die dem Frieden, dem Sozialismus und der glücklichen Zukunft unseres Volkes dienen, die das Waffenhandwerk für eine gerechte Sache in der Nationalen Volksarmee erlernen, erweisen sich eines deutschen Patrioten würdig.

Walter Ulbricht

Erster Sekretär des Zentralkomitees der Sozialistischen Einheitspartei Deutschlands, Vorsitzender des Staatsrates der Deutschen Demokratischen Republik und Vorsitzender des Nationalen Verteidigungsrates der Deutschen Demokratischen Republik



Gefechtsbereit sein heißt, auf Befehl unverzüglich unter den kompliziertesten Bedingungen und zu jeder beliebigen Jahres- und Tageszeit das Gefecht aufzunehmen und den Gegner erfolgreich zu bekämpfen. Folglich ergibt sich der Grad der Gefechtsbereitschaft aus einer Vielzahl von Voraussetzungen, unter denen neben der Moral der Truppen der Stand der Gefechtsausbildung und die Einsatzbereitschaft der vorhandenen Technik die Hauptrolle spielen. Diese drei Elemente sind entscheidend für die Herstellung und Sicherung einer ständig hohen Gefechtsbereitschaft.

Armeegeneral Heinz Hoffmann

Minister für Nationale Verteidigung der Deutschen Demokratischen Republik



Der Fahneneid

Ich schwöre:

der Deutschen Demokratischen Republik,
meinem Vaterland, allzeit treu zu dienen
und sie auf Befehl der Arbeiter-und-Bauern-Regierung
gegen jeden Feind zu schützen.

Ich schwöre:

an der Seite der Sowjetarmee und der Armeen
der mit uns verbündeten sozialistischen Länder
als Soldat der Nationalen Volksarmee
jederzeit bereit zu sein,
den Sozialismus gegen alle Feinde zu verteidigen
und mein Leben zur Erringung des Sieges einzusetzen.

Ich schwöre:

ein ehrlicher, tapferer, disziplinierter
und wachsamer Soldat zu sein,
den militärischen Vorgesetzten unbedingten
Gehorsam zu leisten,
die Befehle mit aller Entschlossenheit zu erfüllen
und die militärischen und staatlichen Geheimnisse
immer streng zu wahren.

Ich schwöre:

die militärischen Kenntnisse gewissenhaft zu erwerben,
die militärischen Vorschriften zu erfüllen
und immer und überall die Ehre unserer Republik
und ihrer Nationalen Volksarmee zu wahren.
Sollte ich jemals diesen meinen feierlichen Fahneneid verletzen, so möge mich die harte Strafe der Gesetze unserer Republik und die Verachtung des werktätigen Volkes treffen.



Allgemeines

1. Die Wehrgesetzgebung der Deutschen Demokratischen Republik

„*Kein einziges Volk der Welt wird seine Regierung achten, wenn sie nicht angesichts der Gefahr der Aggression eine zuverlässige Verteidigung ihres Landes organisieren würde.*"

Wilhelm Pieck

Die Wehrgesetzgebung der Deutschen Demokratischen Republik beruht auf der Militärpolitik unserer Partei- und Staatsführung. Als Teil der Gesamtpolitik ist sie auf die militärische Sicherung des Sieges des Sozialismus, den umfassenden Schutz des einzig rechtmäßigen deutschen Staates und die Erhaltung des Friedens gerichtet.

Die Wehrgesetzgebung der Deutschen Demokratischen Republik trägt der Verpflichtung Rechnung, als Teilnehmerstaat des Warschauer Freundschafts- und Verteidigungsbündnisses vom 14. Mai 1955 einen angemessenen Beitrag zur Sicherung des friedlichen Aufbaus in den sozialistischen Ländern zu leisten.

Die Wehrgesetzgebung der Deutschen Demokratischen Republik entspricht den Grundsätzen des geltenden Völkerrechts, das jeden Staat verpflichtet, zur Erhaltung des Friedens aktiv beizutragen, der Bedrohung des Friedens vorzubeugen, und in dem das Recht auf individuelle und kollektive Selbstverteidigung eines jeden Landes verankert ist.

Die Wehrgesetzgebung der Deutschen Demokratischen Republik ist die staatsrechtliche Grundlage für alle notwendigen politischen, ökonomischen und militärischen Maßnahmen unseres sozialistischen Staates auf dem Gebiet der Landesverteidigung.

Die wichtigsten gesetzlichen Bestimmungen auf dem Gebiet des Wehrrechts, insbesondere der Wehrpflicht

Verfassung — Grundlage der Wehrgesetzgebung

Die Verfassung ist das Grundgesetz jeder Staats- und Gesellschaftsordnung. Die verfassungsrechtliche Grundlage für die Wehrgesetzgebung in der Deutschen Demokratischen Republik

bilden die durch das Gesetz vom 26. September 1955 ergänzten Artikel 5 und 112 der Verfassung.

Artikel 5 enthält den Grundsatz, der auch im § 3 des Verteidigungsgesetzes Aufnahme gefunden hat, daß der Dienst zum Schutz des Vaterlandes und der Errungenschaften der Werktätigen eine ehrenvolle nationale Pflicht der Bürger der Deutschen Demokratischen Republik ist.

Artikel 112 enthält die Bestimmung, daß die Gesetzgebung über den militärischen Schutz der Heimat und der Zivilbevölkerung zu den Aufgaben unserer Staatsmacht gehört.

Gesetz über die Schaffung der Nationalen Volksarmee und des Ministeriums für Nationale Verteidigung vom 18. Januar 1956

In Wahrnehmung des Rechts eines jeden souveränen Staates, seine Landesverteidigung zu organisieren, sowie in Erfüllung der militärischen Verpflichtungen des Warschauer Vertrages beschloß die Oberste Volksvertretung der Deutschen Demokratischen Republik das Gesetz über die Schaffung der Nationalen Volksarmee und des Ministeriums für Nationale Verteidigung. Damit wurde eine neue Etappe der militärpolitischen Entwicklung in der Deutschen Demokratischen Republik eingeleitet.

Im § 1 des Gesetzes wird bestimmt, daß die Nationale Volksarmee aus Land-, Luft- und Seestreitkräften besteht und ihre zahlenmäßige Stärke entsprechend den Verteidigungsaufgaben begrenzt wird.

Auf Beschluß des Ministerrates vom 30. Juni 1956 wurde die Gesamtstärke der Nationalen Volksarmee von 120 000 auf 90 000 Mann festgesetzt und zunächst auf die Einführung der allgemeinen Wehrpflicht verzichtet. Diese einseitige Abrüstungsvorleistung wurde auch nach Einführung der allgemeinen Wehrpflicht aufrechterhalten, „um den Weg zu einem Abkommen über die Begrenzung der Streitkräfte der beiden deutschen Staaten offenzuhalten".

Der § 2 des Gesetzes besagt, daß die Nationale Volksarmee vom Ministerium für Nationale Verteidigung auf der Grundlage und in Durchführung gesetzlicher Bestimmungen geleitet wird. Das bildet die Rechtsgrundlage zum Erlaß von Befehlen, Dienstvorschriften und anderen Dokumenten zur Organisierung und

Durchführung des Dienstes und anderer erforderlicher Maßnahmen in der Nationalen Volksarmee.
Im § 34 des Wehrpflichtgesetzes und in den §§ 1 und 38 der Dienstlaufbahnordnung ist dieser Rechtsgrundsatz nochmals ausdrücklich enthalten.

Gesetz über die Bildung des Nationalen Verteidigungsrates vom 10. Februar 1960

Um eine einheitliche Leitung aller Sicherheitsmaßnahmen der Deutschen Demokratischen Republik zu gewährleisten, wurde auf der Grundlage des obengenannten Gesetzes der Nationale Verteidigungsrat gebildet. Er besteht aus dem Vorsitzenden und mindestens 12 weiteren Mitgliedern und ist das höchste Exekutivorgan unseres Staates auf dem Gebiet der Landesverteidigung.

Gesetz über die Verteidigung der Deutschen Demokratischen Republik vom 20. September 1961

Als einzig rechtmäßiger deutscher Staat trägt die Deutsche Demokratische Republik für die Erhaltung des Friedens in Europa gegenüber der deutschen Nation, der Arbeiterklasse und den Friedenskräften in aller Welt eine besonders große Verantwortung. Davon ausgehend, beschloß die Volkskammer am 20. September 1961 dieses wichtige Gesetz. Es enthält grundsätzliche Bestimmungen zur Organisierung der Verteidigung im Frieden und im Verteidigungsfalle auf allen Gebieten des staatlichen, wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Lebens und ist die zeitlich sowie inhaltlich folgerichtige Fortsetzung der bis zu diesem Zeitpunkt ergriffenen Verteidigungsmaßnahmen.
Abschnitt I enthält Bestimmungen über die Grundlagen der Verteidigung der Deutschen Demokratischen Republik, die Organisierung der Verteidigung der Republik, den Dienst zum Schutze der Republik und der Bevölkerung und über den Verteidigungszustand.

Grundlagen der Verteidigung (§ 1)

Die Deutsche Demokratische Republik ist der erste Arbeiter-und-Bauern-Staat in der Geschichte Deutschlands. Sie verkörpert den gesellschaftlichen Fortschritt. Sie zu verteidigen ist

historische Pflicht. Grundlagen der Verteidigung im Sinne des Gesetzes sind ferner

die von den Werktätigen geschaffene Staats- und Gesellschaftsordnung, auf deren Unüberwindlichkeit die Stärke der Deutschen Demokratischen Republik beruht;
die ständig zunehmende politische Bewußtheit der Bürger der Deutschen Demokratischen Republik und ihre Entschlossenheit, unter der Führung der Partei der Arbeiterklasse die Heimat und ihre Errungenschaften zu verteidigen;
die Fähigkeit und Bereitschaft der sozialistischen Staaten und ihrer Streitkräfte, in fester Waffenbrüderschaft jederzeit jeden Angriff gegen die Deutsche Demokratische Republik oder ein anderes sozialistisches Land im Keime zu ersticken und den Aggressor vernichtend zu schlagen.

Verteidigungszustand (§ 4)

Mit der Verkündung des Verteidigungszustandes wird eine Reihe besonderer Maßnahmen und Festlegungen wirksam, zum Beispiel:

- Wird der Verteidigungszustand proklamiert, haben sich gemäß § 31 des Wehrpflichtgesetzes *alle* Wehrpflichtigen, Ungediente und Reservisten, sofort für den Wehrdienst bereitzuhalten.
- Während des Verteidigungszustandes haben die Kommandeure der NVA u. a. nach § 8 des Verteidigungsgesetzes das Recht, unmittelbare Sach- und Dienstleistungen von Betrieben, Dienststellen, Genossenschaften und Privatpersonen zu fordern.
- Für die Dauer des Verteidigungszustandes kann der Staatsrat der Deutschen Demokratischen Republik die Rechte der Bürger sowie die Rechtspflege und der Ministerrat das Arbeitsrecht abweichend von der Verfassung und den entsprechenden Gesetzen regeln.

Das Recht, den Verteidigungszustand zu verkünden, hat nur der Vorsitzende des Staatsrates der Deutschen Demokratischen Republik, und zwar in folgenden Fällen:

- bei der Gefahr eines Angriffes auf die Deutsche Demokratische Republik;
- bei einem Angriff auf die Deutsche Demokratische Republik;
- zur Erfüllung internationaler Bündnisverpflichtungen.

Leistungen zugunsten anderer sozialistischer Armeen

Mit Bündnisverpflichtungen, die sich aus dem Warschauer Vertrag ergeben, beschäftigt sich der § 16 des Verteidigungsgesetzes. Danach können Leistungen, die dem Verteidigungsgesetz nach der Nationalen Volksarmee zustehen, auch zugunsten der Streitkräfte der mit uns verbündeten Staaten in Anspruch genommen werden. Dieser Paragraph bringt sehr deutlich die Einheit zwischen der Verteidigung unseres sozialistischen Vaterlandes und der des sozialistischen Weltsystems als Ganzes zum Ausdruck.
Der Abschnitt II des Verteidigungsgesetzes enthält Bestimmungen über die Aufgaben der staatlichen Organe zum Schutz der Bevölkerung und des gesellschaftlichen sowie privaten Eigentums vor den Auswirkungen feindlicher Angriffe.
Abschnitt III regelt die Aufgaben der Volkswirtschaft und die Leistungspflicht zur Vorbereitung auf den Verteidigungsfall und für den Verteidigungsfall selbst.
Abschnitt IV enthält Entlohnungs- und Entschädigungsbestimmungen und Abschnitt V Straf- und Schlußbestimmungen.

Gesetz über die allgemeine Wehrpflicht vom 24. Januar 1962

Um die Verteidigungsfähigkeit der Deutschen Demokratischen Republik angesichts der verstärkten Kriegsdrohungen der Bonner NATO-Politiker weiter zu stärken, wurde durch dieses Gesetz für alle wehrfähigen männlichen Bürger der Deutschen Demokratischen Republik die Wehrpflicht eingeführt. Damit ist die nationale Ehrenpflicht, Dienst zum Schutz des sozialistischen Vaterlandes zu leisten, auch zu einer allgemeinen Rechtspflicht erhoben worden, ohne dabei das Recht der freiwilligen Ableistung des Wehrdienstes aufzuheben.
Die allgemeine Wehrpflicht, verbunden mit dem Freiwilligenprinzip, ist das zweckmäßigste System, um eine sozialistische Armee aufzufüllen. Sie gewährleistet eine planmäßige Ergänzung der Truppe mit polytechnisch gebildeten Menschen und sichert die vollständige militärische Ausbildung aller wehrfähigen männlichen Bürger.
Zur Durchführung aller mit der allgemeinen Wehrpflicht zusammenhängenden Fragen wurde eine Reihe anderer gesetzlicher Bestimmungen erlassen.

Vom Staatsrat der DDR

der Erlaß über den aktiven Wehrdienst in der Nationalen Volksarmee vom 24. Januar 1962 (Dienstlaufbahnordnung).

Vom Nationalen Verteidigungsrat der Deutschen Demokratischen Republik

die Anordnung über die Erfassung der Wehrpflichtigen (Erfassungsordnung) vom 24. Januar 1962;
die Anordnung über die Musterung und Einberufung der Wehrpflichtigen (Musterungsordnung) vom 24. Januar 1962;
die Anordnung über den Wehrdienst der Reservisten (Reservistenordnung) vom 24. Januar 1962.

Vom Ministerrat der Deutschen Demokratischen Republik

der zweite Beschluß über die Einführung der Uniformen, der Dienstgradbezeichnungen und der Dienstgradabzeichen für die Nationale Volksarmee vom 25. Januar 1962;
die Verordnung über die Besoldung der Wehrpflichtigen für die Dauer des Dienstes in der Nationalen Volksarmee (Besoldungsverordnung) vom 24. Januar 1962;
die Verordnung über die materielle Sicherstellung von Angehörigen der zum Grundwehrdienst in der Nationalen Volksarmee einberufenen Wehrpflichtigen (Unterhaltsverordnung) vom 24. Januar 1962;
die Verordnung über die Förderung der aus dem aktiven Wehrdienst entlassenen Angehörigen der Nationalen Volksarmee (Förderungsverordnung) vom 24. Januar 1962.

Im folgenden sollen einige der wichtigsten Einzelbestimmungen aus dem Wehrpflichtgesetz und den anderen dazu erlassenen Dokumenten zusammengefaßt erläutert werden. Dabei wird im wesentlichen darauf verzichtet, auf die entsprechenden Paragraphen zu verweisen.

Wehrpflicht

Die gesetzliche Pflicht, Dienst in der Nationalen Volksarmee oder Wehrersatzdienst in anderen bewaffneten Organen zu leisten, haben alle diensttauglichen männlichen *Staatsbürger* der Deutschen Demokratischen Republik, gleichgültig ob sie ihren ständigen Wohnsitz in der Deutschen Demokratischen Republik oder im Ausland haben. Das Wehrpflichtalter geht vom voll-

endeten 18. bis zum vollendeten 50. Lebensjahr, im Verteidigungsfalle und bei Offizieren bis zum 60. Lebensjahr.
Staatenlose, die ihren ständigen Wohnsitz in der Deutschen Demokratischen Republik haben, können auf Anordnung des Nationalen Verteidigungsrates in die Wehrpflicht einbezogen werden.
Im Verteidigungsfalle *können* weibliche Staatsbürger der Deutschen Demokratischen Republik, die diensttauglich sind, vom vollendeten 18. bis zum vollendeten 50. Lebensjahr zu bestimmten Diensten (z. B. medizinischer Dienst) in der Nationalen Volksarmee verpflichtet werden.

Grundwehrdienst

Der Grundwehrdienst beträgt 18 Monate. Er ist diejenige Art des aktiven Wehrdienstes, in der die Masse der Wehrpflichtigen ihren Wehrdienst leistet.
Der Dienst in Spezialeinheiten beruht auf der freiwilligen Verpflichtung von Wehrpflichtigen.

Reservistenwehrdienst

Der Reserve der Nationalen Volksarmee gehören alle gedienten und ungedienten Wehrpflichtigen an (Reservisten).
Reserve I ungediente Wehrpflichtige, Soldaten, Unteroffiziere und Offiziere bis Hauptmann bis zum vollendeten 35. Lebensjahr und Offiziere ab Dienstgrad Major bis zum 60. Lebensjahr.
Reserve II ungediente Wehrpflichtige, Soldaten und Unteroffiziere vom 36. bis zum vollendeten 50. und Offiziere bis Dienstgrad Hauptmann bis zum 60. Lebensjahr.
Reservisten, die aktiven oder Reservistenwehrdienst geleistet haben, können zwecks Qualifizierung alle 3 bis 4 Jahre zu Übungen einberufen werden.
Reserve I bis zu 3 Monaten im Jahr, Reserve II bis zu 2 Monaten im Jahr. Insgesamt während der Zugehörigkeit zur Reserve bei Soldaten und Unteroffizieren nicht mehr als 21 Monate und bei Offizieren nicht mehr als 24 Monate.

Freistellung und Zurückstellung vom Wehrdienst

Auf Antrag staatlicher oder gesellschaftlicher Einrichtungen und Organisationen können Wehrpflichtige — wenn sie unabkömm-

lich sind — vom Wehrdienst freigestellt und für eine bestimmte Zeit zurückgestellt werden.
Grundwehrdienstpflichtige, die Hochschulen oder andere Lehranstalten besuchen, können für die Dauer des Studiums auf Antrag der Lehranstalt zurückgestellt werden.

Ausschluß vom Wehrdienst

Von dem Recht, Wehrdienst zu leisten, sind Wehrpflichtige ausgeschlossen, denen durch Urteil die bürgerlichen Ehrenrechte aberkannt sind, denen das Recht aberkannt wurde, im öffentlichen Dienst oder in leitenden Stellungen im wirtschaftlichen und kulturellen Leben tätig zu sein. Wer zu einer Freiheitsstrafe von mehr als 2 Jahren verurteilt wurde, ist so lange ausgeschlossen, bis die Strafe getilgt ist. Im Verteidigungsfall können diese Personen zum Wehrdienst herangezogen werden.

Einberufung zum Grundwehrdienst

Zum Grundwehrdienst (18 Monate) werden gemusterte Wehrpflichtige entsprechend den vom Nationalen Verteidigungsrat festgelegten Jahrgängen durch Einberufungsbefehl gezogen.
Zur Ableistung des Grundwehrdienstes können Wehrpflichtige vom vollendeten 18. Lebensjahr bis zum 31. Dezember des Jahres eingezogen werden, in dem sie das 26. Lebensjahr vollendet haben. Bis zur Vollendung des 35. Lebensjahres kann derjenige Wehrpflichtige zum Grundwehrdienst eingezogen werden, der sich böswillig der Ableistung entzogen hat oder der zeitweise von der Ableistung des Wehrdienstes ausgeschlossen war.
Das Wehrdienstverhältnis beginnt an dem im Einberufungsbefehl festgelegten Tag des Eintreffens in der Truppe 00.00 Uhr.
Wer vorsätzlich dem Einberufungsbefehl nicht oder nicht pünktlich Folge leistet oder sich dem Dienstantritt für dauernd entzieht oder versucht, sich zu entziehen, kann gerichtlich bestraft werden.

Unterscheidung der NVA-Angehörigen nach Art des aktiven Wehrdienstverhältnisses

Wehrpflichtige, die den 18monatigen Grundwehrdienst gemäß § 21 Absatz 1 des Wehrpflichtgesetzes leisten.
Soldaten auf Zeit, das sind

a) Soldaten und Unteroffiziere, die sich *freiwillig* für eine mindestens 3jährige Gesamtdienstzeit (Spezialdienste länger) verpflichtet haben und durch Befehl bestätigt wurden. Dieses Dienstverhältnis beginnt nach Ableistung des Grundwehrdienstes;
b) weibliche Bürger der Deutschen Demokratischen Republik, die freiwillig Wehrdienst leisten und sich für eine mindestens 3jährige Dienstzeit verpflichtet haben.

Berufssoldaten, dazu gehören

a) Unteroffiziere, die sich freiwillig für eine mindestens 12jährige Dienstzeit verpflichtet haben und die durch Befehl bestätigt wurden;
b) Offiziersschüler, Offiziere und Generale.

Die wichtigsten Pflichten und Rechte der Angehörigen der NVA

Pflichten

Die grundlegenden Pflichten für alle Angehörigen der Nationalen Volksarmee gemäß § 7 des Wehrpflichtgesetzes und § 4 der Dienstlaufbahnordnung sind in dem vom Nationalen Verteidigungsrat formulierten Fahneneid zusammengefaßt. Mit dem Fahneneid schwört jeder einzelne Armeeangehörige vor der Truppenfahne als dem Symbol unserer sozialistischen Staatsmacht, der Deutschen Demokratischen Republik allzeit treu zu dienen und sie gegen jeden Feind zu schützen.

Die Wehrpflichtigen, die ihren Grundwehrdienst leisten, sind wie alle anderen Angehörigen der NVA verpflichtet:

- alle im Interesse der Landesverteidigung erlassenen Gesetze, Beschlüsse, Erlasse und Anordnungen der Volkskammer beziehungsweise des Staatsrates, des Nationalen Verteidigungsrates und des Ministerrates sowie die Befehle, Direktiven und Dienstvorschriften des Ministers für Nationale Verteidigung und darüber hinaus die Befehle ihrer vorgesetzten Kommandeure strikt einzuhalten und initiativreich durchzuführen;
- ihre politischen, militärischen und spezialfachlichen Kenntnisse, ihre Allgemeinbildung und praktischen Fertigkeiten ständig zu vervollkommnen;
- die gegebenen Qualifizierungsmöglichkeiten zu nützen;

- die militärische Disziplin zu wahren und die Gefechtsbereitschaft zu erhöhen;
- zur weiteren Festigung der Waffenbrüderschaft mit den Armeen des sozialistischen Weltlagers beizutragen und stets im Geiste des proletarischen Internationalismus zu handeln;
- die Verbundenheit zwischen der Nationalen Volksarmee, der Arbeiterklasse, den Genossenschaftsbauern und allen anderen Werktätigen unablässig zu festigen;
- nach den Geboten der sozialistischen Moral und Ethik zu leben, die sozialistischen Beziehungen der Armeeangehörigen untereinander unablässig zu festigen, stets Vorbild zu sein sowie die Ehre und Würde der Deutschen Demokratischen Republik und der Nationalen Volksarmee immer zu wahren;
- die staatlichen und militärischen Geheimnisse während der Zeit des aktiven Wehrdienstes und auch noch nach der Entlassung zu hüten;
- Schadenersatz bis zur Höhe eines Monatswehrsoldes zu leisten, wenn durch schuldhafte Verletzung der Dienstpflichten fahrlässig dem von der Nationalen Volksarmee genutzten und verwalteten Volkseigentum Schaden zugefügt wird. (Für Soldaten auf Zeit und Berufssoldaten gelten entsprechende Bestimmungen.) Der festgelegte Betrag wird in Raten bis zu 25% des monatlichen Wehrsoldes einbehalten. Vorsätzlich verursachte Schäden müssen in voller Höhe ersetzt werden.

Rechte

Entsprechend dem Charakter unseres Staates haben die Angehörigen der Nationalen Volksarmee die gleichen in der Verfassung garantierten Grundrechte wie alle anderen Bürger der Deutschen Demokratischen Republik, soweit nicht bestimmte Rechte im Rahmen des Wehrpflichtgesetzes und anderer gesetzlicher Bestimmungen über den Wehrdienst eingeschränkt sind. Solche erforderlichen Einschränkungen ergeben sich aus den Besonderheiten des militärischen Dienstes.
Einige der wichtigsten Rechte, die *jeder* Angehörige der Nationalen Volksarmee hat:

- das Grundrecht, zu wählen und gewählt zu werden wie jeder andere Bürger der Deutschen Demokratischen Republik;
- das Recht, das Amt eines Schöffen (Laienrichter) an einem

Militärgericht der Deutschen Demokratischen Republik nach den gesetzlichen Bestimmungen und der festgelegten Ordnung auszuüben;

- das Recht auf Urlaub nach der Urlaubsordnung für die Nationale Volksarmee;
- der Anspruch auf medizinische, materielle und kulturelle Betreuung nach den für die Nationale Volksarmee geltenden Bestimmungen; dazu gehören der Anspruch auf den festgelegten Wehrsold beziehungsweise Dienstbezüge, kostenlose Unterkunft in der Kaserne, Verpflegung, militärische Bekleidung und Ausrüstung;
- das Recht, sich in eigener Sache in dienstlichen Angelegenheiten bei seinem Vorgesetzten zu beschweren; davon unberührt bleibt das Recht, sich im *Falle von Gesetzesverletzungen* an den Militärstaatsanwalt zu wenden;
- das Recht, sich mit Eingaben (Vorschlägen, Kritiken und anderen Anliegen) an die staatlichen Organe oder Dienststellen der Nationalen Volksarmee zu wenden.

Die wichtigsten Rechte und Ansprüche, die speziell den Wehrpflichtigen zustehen, die Grundwehrdienst leisten

Der Erholungsurlaub für die Zeit des Grundwehrdienstes beträgt 18 Kalendertage. Außerdem kann Festtagsurlaub, Wochenendurlaub, Sonderurlaub und Genesungsurlaub nach den Bestimmungen der Urlaubsordnung gewährt werden.

Für die Urlaubsfahrt vom Dienstort zum Wohnort und zurück kann bis zu viermal im Jahr eine kostenlose Urlaubsfahrt, davon eine zu einem beliebigen Urlaubsort in der Deutschen Demokratischen Republik, in Anspruch genommen werden.

Gemäß der Unterhaltsverordnung (§§ 1 bis 4) hat der Wehrpflichtige auf Antrag Anspruch auf die Zahlung von Unterhaltsbeträgen an seine Angehörigen*.

* Aus der Unterhaltsverordnung vom 24. Januar 1962

§ 1

(1) Angehörige der zum Grundwehrdienst einberufenen Wehrpflichtigen sind unterhaltsberechtigt nach dieser Verordnung.

(2) Angehörige des Wehrpflichtigen im Sinne dieser Verordnung sind:

a) die Ehefrau;

b) Kinder bis zur Beendigung des Besuches einer allgemeinbildenden polytechnischen bzw. erweiterten Oberschule;

Des weiteren können finanzielle Beihilfen für bestimmte laufende Ausgaben (z. B. Wohnungsmiete bei Verheirateten) gewährt werden, wenn die in der Unterhaltsverordnung genannten Voraussetzungen gegeben sind.

Außerdem ist es möglich, Beihilfen bei außergewöhnlichen sozialen Verhältnissen, die durch Todesfall oder Krankheit eintreten können, zu zahlen. Unterhaltsbeträge und Beihilfen sind nicht lohnsteuer- oder SV-pflichtig und können einen halben

Fußnote zu Seite 27

c) andere unterhaltsberechtigte Angehörige, die mit dem Wehrpflichtigen in einem gemeinsamen Haushalt leben oder von ihm entsprechend den gesetzlichen Bestimmungen Unterhaltszahlungen erhalten.

§ 2

(1) Für die Ehefrau und die im Haushalt des Wehrpflichtigen lebenden unterhaltspflichtigen Kinder sind folgende Unterhaltsbeträge monatlich zu zahlen:

a) für die erwerbsunfähige Ehefrau 200 DM
für jedes unterhaltsberechtigte Kind 40 DM

b) für die erwerbsfähige Ehefrau 100 DM
für jedes unterhaltsberechtigte Kind 30 DM

(2) Die Unterhaltsbeträge gemäß Abs. 1 sind in voller Höhe zu zahlen, wenn das eigene Nettoeinkommen der Ehefrau monatlich 200 DM nicht übersteigt.

(3) Bei einem Nettoeinkommen der Ehefrau von mehr als 200 DM monatlich sind die Unterhaltsbeträge um 50 % des 200 DM übersteigenden Nettoeinkommens zu kürzen.

(4) Erwerbsunfähigkeit der Ehefrau liegt vor:

a) bei Invalidität;

b) wenn ein Kind unter 3 Jahren oder zwei und mehr Kinder unter 8 Jahren zum Haushalt gehören;

c) wenn ständig pflegebedürftige Familienangehörige im Haushalt leben und von der Ehefrau betreut werden müssen.

§ 3

Die im § 1 Abs. 2 Buchst. c genannten Angehörigen haben Anspruch auf Unterhaltsbeträge, wenn

a) der gesetzliche Anspruch auf Unterhaltszahlungen bereits vor der Einberufung zum Grundwehrdienst bestand und der Wehrpflichtige nachweisbar Unterhalt gezahlt hat oder der gesetzliche Anspruch während der Ableistung des Grundwehrdienstes entsteht und

b) keine anderen unterhaltspflichtigen Personen vorhanden sind, die entsprechend ihren Einkommens- und Vermögensverhältnissen den Unterhalt dieser Angehörigen voll oder teilweise bestreiten können.

(2) Die Unterhaltsbeträge sind in Höhe der durch Gerichtsurteile, Entscheidung der Räte der Kreise, gerichtliche oder außergerichtliche Vergleiche oder durch sonstige Vereinbarungen festgelegten Unterhaltszahlungen zu gewähren. Dabei dürfen die im § 2 Abs. 1 Buchst. a festgelegten Unterhaltsbeträge je unterhaltsberechtigten Angehörigen nicht überschritten werden.

§ 4

Staatliche Kinderzuschläge sind entsprechend den gesetzlichen Bestimmungen zusätzlich zu den Unterhaltsbeträgen zu zahlen.

Monat über den Entlassungstermin nach Ableistung des Grundwehrdienstes gezahlt werden.
Zahlungsverpflichtungen, die Grundwehrdienstleistende haben (z. B. aus einem Sparvertrag), können von den entsprechenden Stellen gestundet werden. Während der Zeit des Grundwehrdienstes brauchen die fälligen Beträge also überhaupt nicht oder nur teilweise gezahlt zu werden.
Während des Grundwehrdienstes ruht das Arbeitsrechtsverhältnis der Wehrpflichtigen, das sie vor der Einberufung hatten. Ihnen darf nicht gekündigt werden. Meldet sich der Wehrpflichtige nach der Entlassung aus dem aktiven Wehrdienst nicht innerhalb von 7 Tagen in seinem Betrieb oder seiner Dienststelle, erlischt der Kündigungsschutz.
Bei Wehrpflichtigen, die vor Antritt des Grundwehrdienstes in keinem Arbeitsrechtsverhältnis standen, sind die Räte der örtlichen Organe der Staatsmacht für die Vermittlung von Arbeitsstellen verantwortlich.
In Ehren entlassene Wehrpflichtige, die ein Studium aufnehmen wollen, werden vom zuständigen Wehrkreiskommando unterstützt.
Für Soldaten auf Zeit und Berufssoldaten gelten besondere arbeitsrechtliche Ansprüche, die in Abschnitt III der Förderungsverordnung geregelt sind.
Alle in Ehren aus dem aktiven Wehrdienst entlassenen Wehrpflichtigen haben die Möglichkeit, sich nach der Entlassung bevorzugt an Qualifizierungsmaßnahmen ihres Berufes zu beteiligen.

Beendigung des Wehrdienstverhältnisses

Wehrpflichtige, die Grundwehrdienst leisten, werden nach 18monatiger Dienstzeit zu einem vom Minister für Nationale Verteidigung festgelegten Termin entlassen.
Soldaten auf Zeit, Berufssoldaten und Wehrpflichtige, die Reservistenwehrdienst leisten, werden nach Ablauf der festgelegten Zeit beziehungsweise nach Erreichen der Altersgrenze entlassen.
Bei Angehörigen der Nationalen Volksarmee, die während des aktiven Wehrdienstes eine strafbare Handlung begangen haben und deswegen mit einer Freiheitsstrafe bis zu 2 Jahren verurteilt wurden, verlängert sich der aktive Wehrdienst um die Zeit der Verbüßung der Strafe.

Das „Zweite Gesetz zur Ergänzung des Strafgesetzbuches“ — Militärstrafgesetz — vom 24. Januar 1962

„Die Strafbestimmungen dieses Gesetzes dienen dem Schutz der Kampfkraft der Nationalen Volksarmee und der anderen bewaffneten Organe und sind ein Mittel zur Gewährleistung und Festigung der militärischen Ordnung und Disziplin.“
So wie sie es im Fahneneid geschworen haben, so erfüllen die Armeeangehörigen als treue Söhne ihres sozialistischen Vaterlandes in Ehren ihre militärische Pflicht. Trotzdem ist es jedoch notwendig, die Einsatzbereitschaft und Kampffähigkeit der Nationalen Volksarmee auch mit den Mitteln des Strafrechts zu schützen und ernste Verstöße einzelner gegen die militärische Disziplin und Ordnung gerichtlich zu ahnden.

Zur Anwendung des Militärstrafgesetzes

Eine Militärstraftat liegt vor, wenn eine Militärperson eine im Militärstrafgesetz beschriebene Handlung begeht, die so schwerwiegend ist, daß sie die Grenze eines Disziplinarvergehens übersteigt, oder wegen ihrer besonderen Gesellschaftsgefährlichkeit in jedem Fall eine Militärstraftat darstellt. Wer eine solche Handlung begeht, muß sich gegebenenfalls vor einem Militärgericht der Deutschen Demokratischen Republik verantworten. Nach dem Militärstrafgesetz können Angehörige der Nationalen Volksarmee bestraft werden, die aktiven oder Reservistenwehrdienst leisten, sowie Militärpersonen im Wehrersatzdienst.
Das Militärstrafgesetz wird auch angewendet, wenn Militärpersonen der Deutschen Demokratischen Republik Militärstraftaten begehen, die sich gegen die mit uns verbündeten sozialistischen Armeen richten.

2. Das System der politisch-ideologischen Erziehung und Bildung in der Nationalen Volksarmee

Das Ziel der politisch-ideologischen Erziehung und Bildung

Die Nationale Volksarmee ist das bewaffnete Instrument der in der Deutschen Demokratischen Republik herrschenden Arbeiterklasse sowie des gesamten werktätigen Volkes. Ihre Ziele und Aufgaben stimmen mit den nationalen Lebensinteressen unseres Volkes überein. Höchste Pflicht eines jeden Armeeangehörigen ist es deshalb, der Arbeiter-und-Bauern-Macht, seinem sozialistischen Vaterland, allzeit treu zu dienen. Die politisch-ideologische Erziehung und Bildung der Armeeangehörigen muß sie zur gewissenhaften Erfüllung dieser hohen patriotischen Pflicht befähigen. Durch die politisch-ideologische Erziehung und Bildung sollen die jungen Soldaten zu bewußten Staatsbürgern und hervorragenden Kämpfern für die Sache des Sozialismus-Kommunismus erzogen werden. Sie müssen vorbehaltlos bereit sein, treu, und wenn erforderlich, unter Einsatz ihres Lebens, für die Sache der Arbeiterklasse, für unser Volk und unseren sozialistischen Staat zu kämpfen.

Für jeden wehrfähigen Bürger unseres Staates bedeutet der Grundwehrdienst einen tiefgehenden politischen Reifeprozeß, der für sein gesamtes weiteres Leben von großer Bedeutung ist. Die Erziehung und Bildung in der Nationalen Volksarmee, die auf der Grundlage des Marxismus-Leninismus erfolgt und für die so wichtige Dokumente wie „Die geschichtliche Aufgabe der Deutschen Demokratischen Republik und die Zukunft Deutschlands" und „Grundriß der Geschichte der deutschen Arbeiterbewegung" sowie die Beschlüsse der Sozialistischen Einheitspartei Deutschlands richtungweisend sind, trägt entscheidend dazu bei, das Antlitz des neuen, sozialistischen Menschen zu prägen. Die politisch-ideologische Erziehung und Bildung der Soldaten wirkt sich in hohem Maße auf den Grad der Gefechtsbereitschaft

unserer Armee aus. Der Minister für Nationale Verteidigung, Armeegeneral Heinz Hoffmann, erklärte vor dem Parteiaktiv der Nationalen Volksarmee am 26. März 1962:

„Es kommt nicht nur darauf an, in möglichst kurzer Zeit das Regiment oder die Division aus den Objekten herauszuführen, sondern vielmehr darauf, und darin besteht die Hauptfrage der Gefechtsbereitschaft, daß das Regiment oder die Division als geschlossene Einheit zu jeder Zeit und in jeder Lage den Kampf mit dem Gegner aufnehmen kann.

Gefechtsbereit sein heißt, auf Befehl unverzüglich unter den kompliziertesten Bedingungen und zu jeder beliebigen Jahres- und Tageszeit das Gefecht aufzunehmen und den Gegner erfolgreich zu bekämpfen. Folglich ergibt sich der Grad der Gefechtsbereitschaft aus einer Vielzahl von Voraussetzungen, unter denen neben der Moral der Truppen der Stand der Gefechtsausbildung und die Einsatzbereitschaft der vorhandenen Technik die Hauptrolle spielen.“

Mittel und Methoden der politisch-ideologischen Erziehung und Bildung

Klären wir vorher die Frage: Wer leitet die politisch-ideologische Erziehung und Bildung? Wer sind die Erzieher des Soldaten? Erzieher des Soldaten ist jeder militärische Vorgesetzte, vom Gruppenführer angefangen. Der Gruppenführer trägt für die Erziehung und Bildung in seiner Gruppe, der Zugführer in seinem Zug, der Kompaniechef in seiner Kompanie die volle und uneingeschränkte Verantwortung. Aber nicht allein die Vorgesetzten bemühen sich um die Erziehung des Soldaten. Er wird darüber hinaus im und vom Kollektiv erzogen, in dem er lebt und dient. Einen großen Anteil an der Erziehung haben auch die gesellschaftlichen Organisationen in der Armee, an erster Stelle die Parteiorganisation, dann die FDJ-Organisation und die Sportvereinigung. Die politisch-ideologische Erziehung und Bildung ist jedoch als einheitlicher und wohlabgewogener Prozeß zu betrachten.

Die politisch-ideologische Bildung und Erziehung bleibt auch nicht auf einzelne Dienststunden, etwa auf die politische Schulung, beschränkt, sondern sie wird ständig betrieben, sowohl während der Dienstzeit als auch in der Freizeit. Es gibt auch keine Trennung zwischen der Erziehung und Bildung, beide

bilden eine Einheit. Während des Dienstes erfolgt sie in den verschiedenen Ausbildungsstunden, nach Dienst durch die verschiedenen Formen der politischen und kulturellen Massenarbeit, die Tätigkeit der gesellschaftlichen Organisationen sowie die individuelle Arbeit des Vorgesetzten.

Die Hauptmethode der politisch-ideologischen Erziehung ist die Überzeugung. Der Erzieher, für den es oberstes Gebot ist, den Menschen zu lieben und zu achten, hat ihm mit großer Geduld alle Fragen zu erläutern und stets ein offenes Ohr für seine Sorgen zu haben. Die Überzeugung als Hauptmethode der Erziehung schließt aber die Anwendung von Elementen des Zwanges nicht aus. Wenn es um straffe Ordnung und eiserne militärische Disziplin geht, ist der Vorgesetzte verpflichtet, auch zu den Mitteln des Zwanges zu greifen. Bei der Erziehung in der Nationalen Volksarmee ergänzen Überzeugung und Zwang einander, wobei das oberste Prinzip, die Achtung des Menschen, stets gewahrt bleibt.

Die politische Schulung

Im Rahmen der gesamten politisch-ideologischen Erziehungsarbeit nimmt die politische Schulung einen bedeutenden Platz ein. Sie ist nicht schlechthin ein Ausbildungsfach wie jedes andere, sondern spielt im Leben der Soldaten unserer Arbeiter-und-Bauern-Armee eine besondere Rolle. Ihre Aufgabe ist es, Klarheit in den Köpfen und Feuer in den Herzen unserer jungen Soldaten zu wecken, damit sie die komplizierten Aufgaben, die der zuverlässige Schutz des Sozialismus und der Kampf gegen den aggressiven westdeutschen Militarismus an sie stellen, erfüllen können. Sie pflanzt die feste Überzeugung von der Gerechtigkeit unseres Kampfes um den Sieg des Sozialismus-Kommunismus in die Herzen der Soldaten und entwickelt ihr Klassenbewußtsein. Sie erzieht die jungen Soldaten zu sozialistischen Internationalisten und treuen Freunden der Sowjetunion.

Inhalt der politischen Schulung

In der politischen Schulung wird den jungen Soldaten die Militärpolitik der Sozialistischen Einheitspartei Deutschlands und unseres Arbeiter-und-Bauern-Staates erläutert, hier lernen sie die vielfältigen Probleme des umfassenden sozialistischen Auf-

baus kennen und werden mit den grundlegenden Gesetzmäßigkeiten der gesellschaftlichen Entwicklung vertraut gemacht. Sie lernen aus den reichen Kampferfahrungen der deutschen und der internationalen Arbeiterbewegung, erhalten Einblick in das politische Geschehen in beiden deutschen Staaten und in der Welt. Alle Probleme werden auf der Grundlage des wissenschaftlichen Sozialismus dargelegt. Durch die kämpferische Auseinandersetzung mit der bürgerlichen Ideologie wird das sozialistische Bewußtsein der Soldaten gefestigt.

Nach der Veröffentlichung des „Grundrisses der Geschichte der deutschen Arbeiterbewegung" hat das Studium der Kampferfahrungen der deutschen Arbeiterklasse noch größere Bedeutung gewonnen. Hier finden unsere jungen Soldaten die Wurzeln der echten nationalen Traditionen unserer Armee. Hier finden sie aber auch Antwort darauf, warum der Dienst in der Nationalen Volksarmee einem jeden Armeeangehörigen eine so hohe patriotische Verantwortung auferlegt.

Der hohe Wert der politischen Schulung in der Nationalen Volksarmee besteht in ihrer Wissenschaftlichkeit und engen Verbindung mit dem Leben.

Formen der politischen Schulung

Aus den Erfahrungen der politischen Arbeit in den bewaffneten Kräften unseres Arbeiter-und-Bauern-Staates sowie gestützt auf die Erkenntnisse der sozialistischen Pädagogik haben sich gut bewährte Formen der politischen Schulung herausgebildet.

Ein neues Thema der politischen Schulung wird in der Regel durch eine Einführung begonnen. Diese Einführung hat die Aufgabe, einen Überblick über die wesentlichsten Probleme des Themas sowie Anregungen für das selbständige Lesen und Hinweise für das Unterrichtsgespräch zu geben.

Die Einführung, die meistens eine Unterrichtsstunde nicht überschreitet, hat den Charakter eines leichtverständlichen Kurzvortrages, wobei es dem Schulungsgruppenleiter freigestellt ist, ihn durch einige Zwischenfragen an die Soldaten aufzulockern.

Eine weitere Form ist das selbständige Lesen. Auch in der politischen Schulung gilt der Grundsatz, daß die Hauptmethode zur Aneignung von Wissen das eigene Studium ist. Neben bestimmten Abschnitten aus den Werken der Klassiker des Marxismus-Leninismus, den Beschlüssen und Dokumenten der SED und

der einschlägigen politischen Literatur steht dem Soldaten ein leichtverständliches, populärwissenschaftliches Lesematerial, die Schriftenreihe „Wissen und Kämpfen", zum Studium zur Verfügung.

Schließlich folgt das Unterrichtsgespräch. Im Unterrichtsgespräch, das vom Schulungsgruppenleiter geleitet wird, sollen in einer aufgeschlossenen Atmosphäre und in lebendiger Weise die verschiedenen Probleme des jeweiligen Themas besprochen und diskutiert werden. Im Unterrichtsgespräch, das kein bloßes Frage-und-Antwort-Spiel sein soll, werden alle Fragen geklärt, die während des Studiums aufgetaucht sind. Es kommt aber auch darauf an, sich mit falschen und feindlichen Auffassungen gründlich auseinanderzusetzen.

Die politische Schulung, die nach einem exakten Plan verläuft, wird noch durch einige andere Formen unterstützt.

Sehr beliebt ist das aktuelle Gespräch. Während die bisher beschriebene Schulung in der Regel im Rahmen des Zuges durchgeführt wird, findet das aktuelle Gespräch im Rahmen der Kompanie statt. Es befaßt sich, wie der Name schon sagt, mit aktuellen politischen Fragen. Wir leben in einer Zeit großer politischer Entscheidungen, und das Bedürfnis unserer Menschen nach einer schnellen und gründlichen Information wächst ständig. Diesem Bedürfnis trägt das aktuelle Gespräch Rechnung. Ein anderes wichtiges Mittel der politisch-ideologischen Bildung und Erziehung ist schließlich die Politinformation. In ihr werden vor allem Fragen der Einheit des Soldaten behandelt, zum Beispiel Fragen der Disziplin und Ordnung, des sozialistischen Wettbewerbs und andere.

Die laut Dienstplan festgelegte Zeit für die politische Schulung kann die eigene politische Weiterbildung der Soldaten nicht ersetzen. Der Mensch unserer Zeit muß ein allseitig gebildeter Mensch sein. Deshalb gehören intensives Studium der Tages- und der Armeepresse sowie das Lesen eines guten Buches zur selbstverständlichen Pflicht des Soldaten der Nationalen Volksarmee.

Der Vorgesetzte als politischer Erzieher

Bevor ein junger Mensch seinen Grundwehrdienst in der Nationalen Volksarmee antritt, sind seine Eltern, der Lehrer, der Brigadier und der Meister seine unmittelbaren Erzieher. In der

Nationalen Volksarmee übernehmen die Unteroffiziere und Offiziere diese verantwortungsvolle Pflicht.
Ausgehend von dem Prinzip der Einheit von politischer und militärischer Führung, das der Führung der Einheiten, Truppenteile und Verbände der Nationalen Volksarmee zugrunde liegt, ist jeder militärische Vorgesetzte, vom Gruppenführer angefangen, politischer Erzieher und militärischer Ausbilder in einer Person. Der Kommandeur einer Einheit trägt die volle und uneingeschränkte Verantwortung für die politisch-ideologische Erziehung und Bildung seiner Unterstellten.
Diese Aufgabe stellt an die Unteroffiziere und Offiziere hohe Anforderungen, denn die Erziehung von Menschen erfordert viel Geduld, Ausdauer und Fingerspitzengefühl, erfordert hohe pädagogische Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten. Der Chef der Politischen Hauptverwaltung der Nationalen Volksarmee, Admiral Waldemar Verner, sagte darüber einmal:

> „Wer bei uns Erzieher der Jugend sein will, muß vor allem ein echter Freund des jungen Soldaten sein, muß seine Sorgen und Fragen ernst nehmen und seinem Suchen nach dem Neuen entgegenkommen."

In der Nationalen Volksarmee sind alle Voraussetzungen für ein gutes Verhältnis zwischen den Vorgesetzten und Unterstellten gegeben, denn zwischen unseren Soldaten, Unteroffizieren und Offizieren gibt es keine Klassengegensätze wie in den bürgerlichen Armeen. Alle Armeeangehörigen sind durch ein großes gemeinsames Ziel, den Kampf für die Sicherung des Friedens und den Sieg des Sozialismus in der Deutschen Demokratischen Republik, eng miteinander verbunden.

Sozialistischer Wettbewerb

Seit dem Bestehen der Nationalen Volksarmee betrachten es die Soldaten, Unteroffiziere und Offiziere als ehrenvolle Aufgabe, ihre Leistungen in der politischen und militärischen Ausbildung ständig zu verbessern sowie das Niveau der Gefechtsbereitschaft der Einheiten, Truppenteile und Verbände zu erhöhen. Dieser Kampf ist das bestimmende Element des sozialistischen Wettbewerbs in unserer Armee.
Die Angehörigen der Nationalen Volksarmee stehen beim sozialistischen Wettbewerb ihren Klassenbrüdern in der Industrie

und Landwirtschaft in keiner Weise nach. Unter dem Motto „Gründlich denken, jede Minute der Ausbildung nutzen, die militärische Meisterschaft erhöhen, getreu dem Fahneneid dienen!“ haben sie sich das Ziel gestellt, höchste Ergebnisse in der militärischen Ausbildung zu erreichen. Der sozialistische Wettbewerb in der Nationalen Volksarmee erhöht nicht nur das Niveau der Gefechtsausbildung und der Gefechtsbereitschaft, sondern er ist auch eine bedeutende Kraft, um unsere Armee unüberwindlich zu machen.

Bestenbewegung

Das Kernstück des sozialistischen Wettbewerbs in der Nationalen Volksarmee ist die Bestenbewegung, das heißt der Kampf einzelner Soldaten und ganzer Kollektive um den Titel „Bester“, „Beste Gruppe“, „Beste Besatzung“, „Bester Zug“, „Beste Kompanie“ usw. Beste können nur diejenigen werden, die auf allen Gebieten des Dienstes ausgezeichnete Leistungen vollbringen und jederzeit vorbildlich handeln. Am wichtigsten ist dabei die gewissenhafte Erfüllung des Ausbildungsbefehls des Ministers für Nationale Verteidigung. Was für die Werktätigen der Volkswirtschaftsplan, das ist für die Armeeangehörigen der Ausbildungsbefehl. Er enthält alle wichtigen Aufgaben, die zur Erhöhung der Kampfkraft und der Gefechtsbereitschaft unserer Armee notwendig sind. Einen wichtigen Platz in den Verpflichtungen der „Besten“ und „Besten Kollektive“ nimmt die politisch-ideologische Arbeit, der Kampf um eine bessere militärische Disziplin und Ordnung sowie um die breite Verwirklichung des Prinzips der gegenseitigen Ersetzbarkeit ein.
Das Ziel der Bestenbewegung ist es, vom einzelnen „Besten“ zum „Besten Kollektiv“ zu schreiten. Die guten Erfahrungen der „Besten“ müssen in breitem Maße verallgemeinert werden, denn die Stärke unserer Armee erfordert ein allgemein hohes Niveau. Darum spielen der Erfahrungsaustausch und die Verallgemeinerung der Bestwerte auch in der Nationalen Volksarmee eine bedeutende Rolle.

Rationalisatoren- und Erfinderbewegung

Ein fester Bestandteil des sozialistischen Wettbewerbs in der Nationalen Volksarmee ist die Rationalisatoren- und Erfinderbewegung. Unsere Armee ist eine mit der neuesten Technik aus-

gerüstete moderne Armee. Sie verfügt über wertvolle Anlagen, die eine hochqualitative Ausbildung ermöglichen. Sie besitzt komplizierte technische Geräte und hochmoderne Waffen. Die Aufgabe der Soldaten ist es, in relativ kurzer Zeit zu Meistern der Waffen und der Technik zu werden. Sie sollen zu jeder Stunde in der Lage sein, jeden Aggressor vernichtend zu schlagen.

Es ist ganz natürlich, daß unsere jungen Soldaten bei ihrem Streben, die moderne Technik zu meistern, viele wertvolle Ideen und Vorschläge entwickeln, die dazu beitragen, die Ausbildungsbasis zu verbessern, die Meisterung der Technik zu erleichtern und die Technik selbst noch besser zu nutzen. Diese Anstrengungen finden in der Rationalisatoren- und Erfinderbewegung ihre Erfüllung. Die Rationalisatoren, Erfinder und Neuerer in der Nationalen Volksarmee schaffen für unseren Arbeiter-und-Bauern-Staat große ökonomische Werte.

Grundlage der Rationalisatoren- und Erfinderarbeit im Rahmen des sozialistischen Wettbewerbs sind die entsprechenden Themenpläne der Waffengattungen. Sie enthalten grundsätzliche und spezifische Aufgaben,

- wie Methoden und Mittel zu entwickeln sind, um die Ausbildung zu verbessern,
- wie die vorhandene Technik sowie die Ausbildungsbasen zu pflegen, zu warten und instand zu setzen sind,
- wie sich Waffen und Geräte voll ausnutzen und zweckmäßig einsetzen lassen,
- wie bestimmte Aufgaben der Standardisierung zu lösen sind und
- Mittel und Material eingespart werden können.

Der Politapparat

In der Nationalen Volksarmee gibt es verschiedene Politorgane. Sie üben ihre Arbeit auf der Grundlage der Beschlüsse des Zentralkomitees der SED, des Nationalen Verteidigungsrates der Deutschen Demokratischen Republik und der Befehle des Ministers für Nationale Verteidigung aus.

Höchstes Politorgan ist die Politische Hauptverwaltung der Nationalen Volksarmee. Ihr unterstehen die Politischen Verwaltungen der Teile und Militärbezirke, die Politabteilungen der Verbände sowie alle Politarbeiter der Truppenteile und Einheiten.

Die Politstellvertreter in den Truppenteilen und Einheiten sind die Stellvertreter der jeweiligen Kommandeure für die Organisierung der politischen Arbeit.
Zum Politapparat der Truppenteile und Einheiten gehören verantwortliche Offiziere für Propaganda und Agitation sowie für die Kulturarbeit. Ihre besondere Sorge gilt der politisch-ideologischen und kulturellen Erziehung und Bildung der Armeeangehörigen.

Die führende Rolle der Parteiorganisation in der NVA

Wie im gesamten gesellschaftlichen Leben der Deutschen Demokratischen Republik, so ist auch in der Nationalen Volksarmee die Sozialistische Einheitspartei Deutschlands die führende Kraft. Die Parteiorganisationen in den Einheiten und Truppenteilen spielen eine wichtige Rolle bei der politisch-ideologischen Erziehung der Armeeangehörigen und mobilisieren die Soldaten, Unteroffiziere und Offiziere zur gewissenhaften Erfüllung der Forderungen des Ausbildungsbefehls des Ministers für Nationale Verteidigung. Sie haben einen hervorragenden Anteil an der schnellen Entwicklung unserer jungen Armee zu einer modernen, gut ausgebildeten und stets einsatzbereiten sozialistischen Armee, die an der Seite der Bruderarmeen des Warschauer Vertrages ehrenvoll ihre Verpflichtungen erfüllt.
Die Kampfkraft der Parteiorganisationen in der Nationalen Volksarmee wächst unablässig. Viele junge Soldaten und Unteroffiziere krönen ihre Verpflichtungen, noch bessere Leistungen in der militärischen Ausbildung zu vollbringen, mit ihrem Beitritt in die Partei der Arbeiterklasse.
Besonders in komplizierten Situationen des Kampfes, wenn von den Soldaten höchste Anstrengungen und der Einsatz ihrer ganzen Kraft gefordert werden – so wie am 13. August 1961, als unsere Armee den Befehl zur Sicherung der Staatsgrenze der Deutschen Demokratischen Republik zu Westberlin erhielt –, bewähren sich die Mitglieder und Kandidaten der Sozialistischen Einheitspartei als die treuesten und zuverlässigsten Kämpfer, bestätigt sich das tiefe Vertrauen aller Armeeangehörigen gegenüber der Partei der Arbeiterklasse.

Bedeutung, Aufgabe und Arbeit des sozialistischen Jugendverbandes in der Nationalen Volksarmee

Die FDJ-Organisation ist die größte gesellschaftliche Organisation in der Nationalen Volksarmee. In ihr ist die Mehrzahl der Soldaten organisiert. Das ist verständlich, denn die Soldaten sind fast ausnahmslos junge Menschen, und die Freie Deutsche Jugend ist ihre Organisation. Auch der sozialistische Jugendverband ist eine gewichtige mobilisierende Kraft bei der politisch-ideologischen Erziehung und Bildung unserer jungen Soldaten. Überall wo das Neue entwickelt wird, wo es gilt, Hindernisse aus dem Wege zu räumen, steht die FDJ-Organisation ihren Mann. Im sozialistischen Wettbewerb, in der Bestenbewegung sowie der Rationalisatoren- und Erfinderbewegung leistet sie verantwortungsvolle Arbeit. Sie begeistert die jungen Soldaten durch ihre jugendgemäßen Methoden und spornt sie zu neuen großen Leistungen an.
Die Mitgliederversammlungen der FDJ-Organisation sind für unsere jungen Soldaten eine Schule der Erziehung. In vielen Organisationen herrscht bereits eine aufgeschlossene und kritische Atmosphäre. Dort wird den Mängeln und Schwächen, die es auf den verschiedensten Gebieten noch gibt, energisch zu Leibe gerückt.

Die kulturelle und sportliche Tätigkeit der Armeeangehörigen

Die kulturelle und sportliche Tätigkeit der Armeeangehörigen ist ein fester Bestandteil der gesamten sozialistischen Erziehung. Entsprechend den Verhältnissen in der Nationalen Volksarmee haben sich hier besondere Formen der kulturellen und sportlichen Massenarbeit herausgebildet. Zu ihnen gehört die Tätigkeit in der Armeesportvereinigung „Vorwärts", die Arbeit in Kulturgruppen, Zirkeln und Arbeitsgemeinschaften, die Arbeit im Dienststellenklub, der Film u. v. a. Die Skala der kulturellen Massenarbeit reicht von der gemeinsamen Betrachtung einer Fernsehsendung bis zum künstlerischen Laienschaffen. Der Leistungsstand in der sportlichen wie auch in der kulturellen Arbeit ist recht beachtlich. Davon zeugen die regelmäßigen sportlichen Wettkämpfe, die verschiedenen Ausscheide im Volkskunstschaffen und in der Kulturarbeit.

Es ist in jeder Einheit möglich, ein reges sportliches und kulturelles Leben zu entfalten. Dabei können die verschiedenartigsten Bedürfnisse der jungen Soldaten berücksichtigt werden.

Insgesamt gesehen bilden die politische Schulung mit all ihren Formen, die individuelle und kollektive Beeinflussung durch Vorgesetzte und Kollektive, die gesellschaftliche Tätigkeit in den Partei- und FDJ-Organisationen sowie die sportliche und kulturelle Beschäftigung ein gut koordiniertes, wohlabgewogenes System der politisch-ideologischen Erziehung und allseitigen Bildung. Es dient dem großen Ziel, die jungen Soldaten der Nationalen Volksarmee zu klassenbewußten, ihrer Heimat treu ergebenen Kämpfern zu erziehen, die fähig und bereit sind, all ihr Können und Wissen, ihre ganze Persönlichkeit für den Sieg des Sozialismus in der Deutschen Demokratischen Republik und für die Sicherung des Friedens in der ganzen Welt einzusetzen.

3. Über den Aufbau der Nationalen Volksarmee

Nachdem du, Genosse Soldat, dich mit den verantwortungsvollen Aufgaben der Nationalen Volksarmee im Kampf um die Sicherung des Friedens und den Schutz des Sozialismus vertraut gemacht hast, möchtest du auch einiges über ihren Aufbau wissen.

Unsere Nationale Volksarmee ist eine moderne Armee. Sie ist ein Teil der unbesiegbaren sozialistischen Militärkoalition, des Warschauer Vertrages, und entsprechend den Erfordernissen des modernen Krieges aufgebaut, bewaffnet und ausgebildet.

Ihre *Führung* liegt in den Händen von *Generalen und Offizieren, die aus dem werktätigen Volke* kommen, sich im Kampf gegen den Imperialismus bewährt und ihre unerschütterliche Treue zu unserem Arbeiter-und-Bauern-Staat wiederholt bewiesen haben.

Die Organisierung und Leitung der Nationalen Volksarmee obliegt dem *Ministerium für Nationale Verteidigung.* Das Ministerium für Nationale Verteidigung organisiert und leitet die Nationale Volksarmee auf der Grundlage und in Durchführung der Gesetze, Verordnungen und Beschlüsse der Volkskammer, des Nationalen Verteidigungsrates und des Ministerrates der Deutschen Demokratischen Republik. Die Nationale Volksarmee besteht aus *Teilstreitkräften:* den Landstreitkräften, den Luftstreitkräften, den Truppen der Luftverteidigung sowie aus den Seestreitkräften. Zu ihr gehören außerdem die Grenztruppen der Deutschen Demokratischen Republik.

Jeder *Teil der Nationalen Volksarmee* hat eine besondere Gliederung. *Die Landstreitkräfte* bestehen aus Waffengattungen und Spezialtruppen. Die Luftstreitkräfte und die Volksmarine bestehen aus Gattungen und Spezialtruppen.

Zu den *Spezialtruppen* unserer Landstreitkräfte gehören die Pioniertruppen, die Nachrichtentruppen, die chemischen Truppen, die Rückwärtigen Dienste. Die Spezialtruppen können

sowohl selbständig als auch ein Teil von Verbänden, Truppenteilen und Einheiten sein.

Unter einem *Verband* verstehen wir die strukturmäßige Vereinigung mehrerer Truppenteile einer oder verschiedener Waffengattungen. Ihm gehören außerdem auch Truppenteile und Einheiten von Spezialtruppen an. Die im Verband am meisten vertretene Waffengattung oder Spezialtruppe ist bestimmend für dessen Bezeichnung (z. B. Mot.-Schützendivision). Dem Verband wird eine Fahne verliehen, und er trägt eine Nummer. Der Verband besteht aus Truppenteilen, Einheiten und Einrichtungen (z. B. Rückwärtige Dienste).

Als *Truppenteil* bezeichnen wir einen administrativ, ausbildungsmäßig und wirtschaftlich selbständigen Bestandteil der Truppen. Die Waffengattung oder Spezialtruppe, die am meisten vertreten ist, gibt dem Truppenteil seinen Namen (z. B. Mot.-Schützenregiment). Der Truppenteil besitzt ebenfalls eine Fahne und trägt eine Nummer. Der Truppenteil besteht aus Einheiten und Einrichtungen (z. B. Rückwärtige Dienste).

Die *Einheit* ist eine militärische Formation mit fester Gliederung. Sie ist ein Bestandteil der Truppenteile aller Waffengattungen und Spezialtruppen. Bei den Einheiten unterscheiden wir Bataillone (Abteilungen), Kompanien (Batterien), Züge und Gruppen.

Das *Bataillon* ist eine militärische Einheit der Mot.-Schützen-, der Panzer-, der Nachrichtentruppen und anderer Truppenteile. Im Verband gibt es auch selbständige Bataillone (z. B. Pionierbataillon). Das Mot.-Schützenbataillon besteht gewöhnlich aus einigen Schützenkompanien und Spezialeinheiten.

An der Spitze des Verbandes, des Truppenteiles und des Bataillons steht der Kommandeur. Er organisiert und leitet die Erziehung und Ausbildung sowie den Einsatz seiner Einheit mit Hilfe eines Stabes. An der Spitze des Stabes steht der Stabschef.

Die *Kompanie* ist eine militärische Einheit der Waffengattungen, Spezialtruppen und Dienste. Sie gehört im allgemeinen zum Bestand des Bataillons und besteht aus mehreren Zügen. Im Verband und im Truppenteil kann es selbständige Kompanien geben. Die Führung der Kompanie obliegt dem Kompaniechef. Er ist verantwortlich für die Erziehung und Aus-

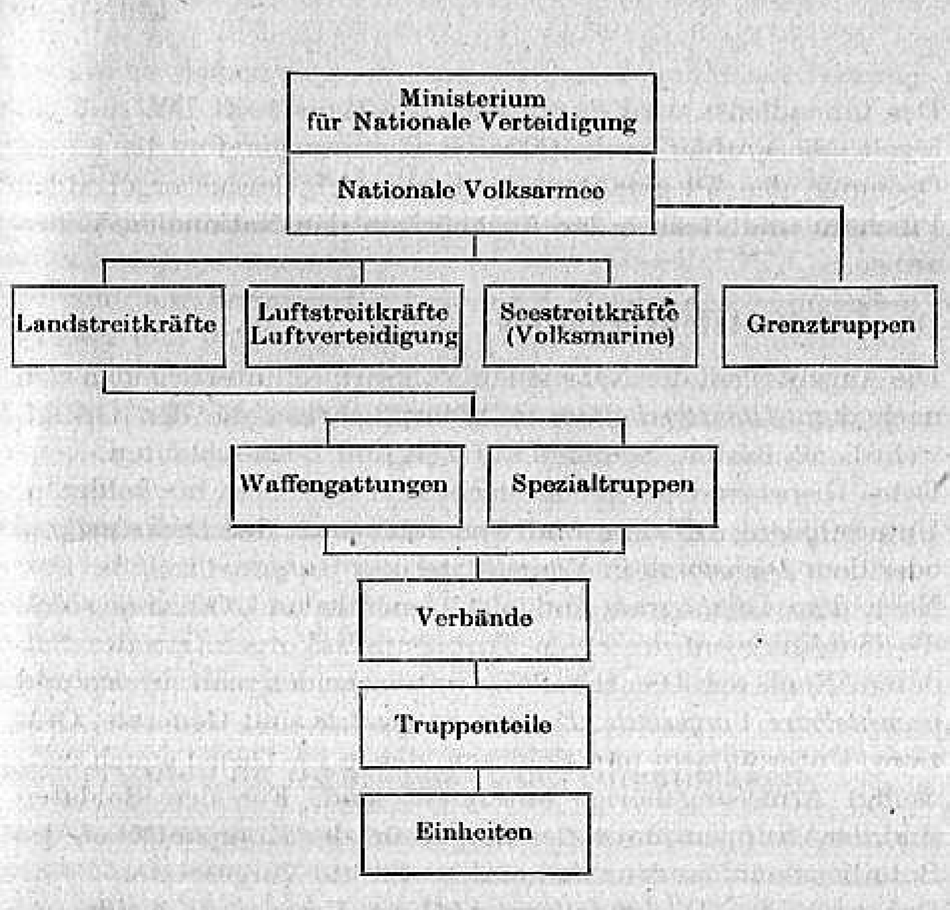
bildung sowie für die ständige Einsatzbereitschaft seiner Einheit. In jeder Kompanie gibt es einen Hauptfeldwebel. Er ist direkter Vorgesetzter der Unteroffiziere und Soldaten der Kompanie und leitet den gesamten Innendienst (z. B. den Morgenappell und die Dienstausgabe, die Einteilung und Einweisung der Arbeits- und Reinigungsdienste der Kompanie, die Versorgung mit finanziellen Mitteln und mit Verpflegung, den Nachweis, die Lagerung, Pflege und Wartung der Bewaffnung, Technik, Munition, Ausrüstung, Bekleidung, Unterkunftseinrichtungen und Dienstvorschriften).

Der *Zug* ist eine militärische Einheit, die aus mehreren Gruppen besteht und in der Regel Bestandteil einer Kompanie ist. Im Bataillon und Truppenteil kann es selbständige Züge geben. An der Spitze des Zuges steht der Zugführer. Er ist verantwortlich für die Erziehung und Ausbildung, die militärische Ordnung und Disziplin, die Einsatzbereitschaft, die Bewaffnung, Technik und Ausrüstung seiner Einheit.

Die *Gruppe* ist eine militärische Einheit, die aus mehreren Soldaten besteht. Es gibt Schützen-, MG-Gruppen und andere. Mehrere Gruppen sind in der Regel zu einem Zug zusammengefaßt. Der Verantwortliche für die Erziehung und Ausbildung, die Disziplin und innere Ordnung, die Einsatzbereitschaft sowie die Bewaffnung, Technik und Ausrüstung der Gruppe ist der Gruppenführer.

Jeder Soldat ist verpflichtet, seine direkten Vorgesetzten vom Gruppenführer bis zum Kommandeur des Verbandes mit Dienstgrad und Namen zu kennen.

Die *Waffengattungen* unserer Nationalen Volksarmee sind Mot.-Schützen-, Artillerie- und Panzertruppen.


Ministerium
für Nationale Verteidigung
Nationale Volksarmee
Landstreitkräfte
Luftstreitkräfte
Luftverteidigung
Seestreitkräfte
(Volksmarine)
Grenztruppen
Waffengattungen
Spezialtruppen
Verbände
Truppenteile
Einheiten

4. Der Innendienst

Der Innendienst wird durch die Dienstvorschrift DV-10/3 geregelt. Sie enthält einheitliche Bestimmungen für die innere Ordnung, den Dienstablauf sowie die sich daraus ergebenden Pflichten und Rechte der Angehörigen der Nationalen Volksarmee.

Das Vorgesetztenverhältnis

Die Angehörigen der Nationalen Volksarmee unterscheiden sich nach dem *Dienstverhältnis* in Wehrpflichtige, die den Grundwehrdienst leisten, Soldaten auf Zeit und Berufssoldaten.
Dem Dienstgrad nach unterscheiden sie sich in Soldaten, Unteroffiziere, Offiziere und Generale; nach der *Dienststellung* oder dem *Dienstgrad* in Vorgesetzte und Unterstellte.
Nach dem Dienstgrad sind alle Generale und Offiziere sowie die Unteroffiziere desselben Truppenteils Vorgesetzte des Soldaten. Nach der Dienststellung unterscheidet man *direkte* und *unmittelbare Vorgesetzte. Direkte Vorgesetzte* sind Generale, Offiziere, Unteroffiziere und Soldaten, denen im Dienst (auch zeitweilig) Armeeangehörige unterstellt sind. Für den Soldaten sind der Gruppenführer, der Zugführer, der Kompaniechef, der Bataillonskommandeur und andere direkte Vorgesetzte.
Der nach der Dienststellung nächste Vorgesetzte heißt *unmittelbarer Vorgesetzter*. Für den Soldaten ist das – soweit kein anderes Unterstellungsverhältnis festgelegt ist – der Gruppenführer. Die Vorgesetzten haben das Recht, den Unterstellten Befehle zu erteilen. Die Unterstellten sind verpflichtet, den Vorgesetzten unbedingten Gehorsam zu leisten. Darüber hinaus sind alle Dienstgradhöheren verpflichtet, von den Dienstgradniederen die Einhaltung der militärischen Disziplin zu fordern. Die Dienstgradniederen haben diese Forderungen widerspruchslos zu erfüllen.
Führen Armeeangehörige, die in keinem Unterstellungsverhält-

nis stehen und bei denen das Dienstverhältnis nicht vom Vorgesetzten befohlen wurde, gemeinsam Dienst durch, so ist der Dienststellungshöhere von ihnen — bei gleichen Dienststellungen der Dienstgradhöhere — der Vorgesetzte.

Der Befehl

Alle Befehle dienen dazu, die von der Partei- und Staatsführung gestellten Aufgaben zu lösen; sie sind widerspruchslos, unverzüglich und unter Einsatz aller persönlichen Kräfte zu erfüllen. Wer einen Befehl erhalten hat, quittiert diesen mit den Worten „*Zu Befehl*", außerhalb der Antreteordnung wird dabei Grundstellung eingenommen.
Übergeht ein Vorgesetzter bei einem Befehl aus zwingenden Gründen den unmittelbaren Vorgesetzten eines Unterstellten, so hat der Unterstellte den Befehl auszuführen und seinem unmittelbaren Vorgesetzten darüber zu melden. Hat ein Armeeangehöriger von einem Vorgesetzten einen Befehl erhalten und erteilt ihm ein anderer, der Dienststellung nach höherer Vorgesetzter einen zweiten Befehl, der ihn an der Ausführung des ersten hindert, so hat er dies dem Vorgesetzten, der den zweiten Befehl gegeben hat, zu melden. Besteht dieser auf seinem Befehl, so ist er auszuführen. Ist ein Befehl erfüllt worden, meldet dies der Soldat dem Vorgesetzten mit den Worten „*Befehl ausgeführt!*"

Das Verhalten im Dienst und in der Öffentlichkeit

Das Verhalten der Angehörigen der Nationalen Volksarmee untereinander und in der Öffentlichkeit beruht auf Höflichkeit, gegenseitiger Achtung und kameradschaftlicher Hilfe. Im Dienst reden sich die Armeeangehörigen mit „*Sie*" an. Wird ein Armeeangehöriger zur Belobigung, Beförderung oder Auszeichnung beglückwünscht oder wird ihm der Dank ausgesprochen, antwortet er mit den Worten: „*Ich diene der Deutschen Demokratischen Republik*".
Vorgesetzte und Dienstgradhöhere, die sich dienstlich an Unterstellte oder Dienstgradniedere wenden, sprechen sie mit *Dienstgrad und Namen* oder nur mit „*Genosse*" *und dem Dienstgrad* an. Also: „*Soldat Lehmann*", „*Genosse Soldat*" usw.
Unterstellte und Dienstgradniedere, die sich dienstlich an Vor-

gesetzte und Dienstgradhöhere wenden, reden sie mit „Genosse“ und dem Dienstgrad an. Also: „*Genosse Hauptfeldwebel*“, „*Genosse Hauptmann*“, „*Genosse Armeegeneral*“.
Der Minister für Nationale Verteidigung ist mit „*Genosse Minister*“ und ein Generalmajor oder Generalleutnant mit „*Genosse General*“ anzusprechen. Ein Generaloberst und ein Armeegeneral ist mit „Genosse“ und Dienstgrad anzusprechen.
Möchte ein Armeeangehöriger in Gegenwart eines Vorgesetzten oder Dienstgradhöheren einen anderen Armeeangehörigen sprechen, so hat er dazu die Erlaubnis des Vorgesetzten oder Dienstgradhöheren einzuholen. Also: „*Genosse Hauptmann! Gestatten Sie, daß ich den Genossen Leutnant spreche?*“
Fragen von Vorgesetzten oder Dienstgradhöheren werden entweder mit „*Jawohl*“ oder mit „*Nein*“ beantwortet.
Will der Soldat das Dienstzimmer eines Vorgesetzten betreten, so klopft er vorher an und wartet die Aufforderung zum Eintreten ab. Im Dienstzimmer grüßt er und meldet dann, zum Beispiel: „*Genosse Hauptfeldwebel, Gefreiter Lenz auf Ihren Befehl zur Stelle.*“ Danach nimmt er die Kopfbedeckung so in die linke Hand, daß die Öffnung zum Körper und die Kokarde nach vorn zeigen (Stahlhelm und Kopfhaube werden nicht abgenommen). Der Soldat behält die Grundstellung bei und wartet, bis ihn der Vorgesetzte anspricht. Setzen darf er sich nur, wenn er dazu vom Vorgesetzten aufgefordert wird. Erteilt der Vorgesetzte die Erlaubnis zum Wegtreten, setzt der Soldat seine Kopfbedeckung wieder auf, grüßt und verläßt das Zimmer ohne Kehrtwendung.
Nähert sich einer Gruppe von Soldaten ein Vorgesetzter oder betritt ein Vorgesetzter einen Raum, in dem Soldaten versammelt sind, so ruft der Dienstgradhöhere oder der Soldat, der den ankommenden Vorgesetzten als erster erblickt, „*Achtung*“. Auf das Kommando „Achtung“ nehmen alle Grundstellung mit der Front zum Vorgesetzten ein. Der Dienstgradhöchste erstattet Meldung. Ist kein Vorgesetzter oder Dienstgradhöherer anwesend, meldet derjenige, der das Kommando gegeben hat, zum Beispiel: „*Genosse Hauptfeldwebel, 1. Gruppe bei der Pause, Gefreiter Schulz*“. Oder: „*Genosse Unteroffizier, Stube 15 bei der Freizeitgestaltung, 2 Soldaten im Klub, Gefreiter Fischer.*“
Das Kommando „Achtung“ vor der Meldung an den Vorgesetzten wird gegeben, wenn mehrere Armeeangehörige an-

wesend sind; einzelne Armeeangehörige nehmen die Grundstellung ein und melden dem Vorgesetzten. Den Gruß des Vorgesetzten oder Dienstgradhöheren haben alle unabhängig davon, ob sie in der Antreteordnung stehen oder nicht, zu beantworten. Der Antwort wird das Wort „*Genosse*“ und der *Dienstgrad* hinzugefügt. Die Grundstellung mit der Front zum Vorgesetzten wird so lange beibehalten, bis das Kommando „*Rührt Euch*“ gegeben wird.
Verläßt der Vorgesetzte den Raum, so ist ebenfalls das Kommando „Achtung“ zu geben.
Während des Dienstes, in Diensträumen und in Anwesenheit Vorgesetzter (Dienstgradhöherer) ist das Sitzen und Rauchen nur mit deren Genehmigung gestattet.

Das Kommando „Achtung!“ zur Erweisung der Ehrenbezeigung ist nicht zu geben:

- bei Marschpausen und Taktikübungen;
- an der Feuerlinie und in der Feuerstellung beim Schießen;
- beim Waffenreinigen;
- bei Wirtschaftsarbeiten oder Arbeiten zu Lehrzwecken während der Spezialausbildung und bei Arbeiten in Werkstätten, Garagen, Parks, Laboratorien, Zeichenräumen sowie in Fernsprech-, Fernschreib- und Funkstellen;
- bei Sportwettkämpfen und -spielen;
- bei der Esseneinnahme und nach dem Signal „Zapfenstreich“ bis zum Signal „Wecken!“
- in Klubräumen und Krankenzimmern.

In all diesen Fällen erstattet lediglich der Vorgesetzte oder Dienstgradhöhere dem eingetroffenen Vorgesetzten Meldung.
Wendet sich der Vorgesetzte an einzelne Armeeangehörige, so haben diese (mit Ausnahme der Kranken) Grundstellung einzunehmen.

Ehrenbezeigung

Alle Armeeangehörigen erweisen sich beim Begegnen (Überholen) gegenseitig die Ehrenbezeigung. Die Ehrenbezeigung ist ein Ausdruck der Achtung, Verbundenheit, Kameradschaft und militärischen Disziplin.
Unterstellte und Dienstgradniedere erweisen die Ehrenbezeigung zuerst.

Die Armeeangehörigen sind verpflichtet, die Ehrenbezeigung außerdem zu erweisen:

- dem Ersten Sekretär des Zentralkomitees der Sozialistischen Einheitspartei Deutschlands, Vorsitzenden des Staatsrates der Deutschen Demokratischen Republik und Vorsitzenden des Nationalen Verteidigungsrates der Deutschen Demokratischen Republik, Genossen Walter Ulbricht;
- dem Präsidenten der Volkskammer der Deutschen Demokratischen Republik;
- dem Vorsitzenden des Ministerrates der Deutschen Demokratischen Republik;
- vor den Ehrenmalen der gefallenen Helden der Sowjetarmee und den Ehrenmalen in den Nationalen Gedenkstätten der antifaschistischen Widerstandskämpfer;
- Ehrenposten, -wachen und -einheiten;
- Truppenfahnen;
- Dienstflaggen der Volksmarine beim Betreten und Verlassen von Schiffen (Booten);
- Staats- und Dienstflaggen bei Flaggenparaden;
- beim Spielen von Nationalhymnen;
- bei Trauerparaden und Kranzniederlegungen;
- den dienstgradgleichen und -höheren Angehörigen der anderen bewaffneten Kräfte der Deutschen Demokratischen Republik;
- den dienstgradgleichen und -höheren Angehörigen der Armeen der sozialistischen und der anderen mit der Deutschen Demokratischen Republik befreundeten Staaten.

Ehrenbezeigungen werden nicht erwiesen:

- in Demonstrationszügen;
- beim Gesang von Arbeiterkampfliedern auf Kundgebungen und Versammlungen;
- von Kraftfahrzeugführern und Radfahrern während der Fahrt;
- in Waschräumen und Toiletten.

Armeeangehörige, die infolge der Raumverhältnisse nicht die Hand an die Kopfbedeckung legen können oder durch Tragen oder Halten von Gegenständen daran gehindert sind, erweisen

die Ehrenbezeigung durch Vorbeigehen in gerader Haltung mit Blickwendung bzw. durch Grundstellung mit Blickwendung. Beim Betreten und Verlassen von Wartesälen, Gaststätten und öffentlichen Gebäuden ist ebenfalls zu grüßen.
Kann ein Unterstellter oder Dienstgradniederer wegen Platzmangels nicht ungehindert an einem entgegenkommenden Vorgesetzten oder Dienstgradhöheren vorbeigehen, so hat er den Weg frei zu machen, die Ehrenbezeigung zu erweisen und den Vorgesetzten beziehungsweise Dienstgradhöheren vorüberzulassen. Will ein Unterstellter oder Dienstgradniederer unter den gleichen Bedingungen einen Vorgesetzten oder Dienstgradhöheren überholen, so hat er vorher um Erlaubnis zu fragen, zum Beispiel: „*Genosse Hauptmann, gestatten Sie, daß ich vorbeigehe?*"
Wird die Nationalhymne eines Landes gespielt, nehmen die Armeeangehörigen, die sich in einer Antreteordnung befinden, selbständig die Grundstellung ein. Wer nicht in einer Antreteordnung steht, nimmt gleichfalls Grundstellung ein und legt, wenn er eine Kopfbedeckung hat, die Hand grüßend an diese.
In der Öffentlichkeit haben Armeeangehörige stets ein Vorbild für gutes Betragen, für Bescheidenheit, Höflichkeit und Selbstbeherrschung zu sein. Ihr vorbildliches Auftreten festigt das Ansehen der bewaffneten Kräfte der Deutschen Demokratischen Republik bei der Bevölkerung. In öffentlichen Nahverkehrsmitteln sind eintretende Vorgesetzte oder Dienstgradhöhere zu grüßen und ist ihnen — wenn keine Plätze mehr frei sind — der eigene Platz anzubieten. Das gilt auch gegenüber älteren Personen und Frauen.
Betritt ein Armeeangehöriger eine Gaststätte, so grüßt er, nimmt die Kopfbedeckung ab und geht erst dann weiter in den Raum hinein. Bei Kontrollen durch eine Streife erhebt er sich von seinem Platz und zeigt widerspruchslos die entsprechenden Dokumente vor. Den Armeeangehörigen ist es nicht gestattet, die Hände in die Taschen der Uniform zu stecken. Auf Straßen und Plätzen sollten sie das Rauchen unterlassen.
Alle Armeeangehörigen haben zum Schutz der Ehre und Würde der Bürger sowie zur Aufrechterhaltung der öffentlichen Ordnung beizutragen und den Bürgern bei Unglücksfällen und Naturkatastrophen Hilfe zu erweisen.

Meldungen

Die Armeeangehörigen melden sich bei ihrem unmittelbaren Vorgesetzten ohne dessen besonderen Befehl:

- bei der Übernahme oder Übergabe der Dienstgeschäfte;
- nach der Beförderung zum nächsthöheren Dienstgrad;
- nach der Verleihung einer staatlichen Auszeichnung;
- vor Antritt einer Kommandierung oder des Urlaubs und nach der Rückkehr.

Zum Beispiel: „*Genosse Unteroffizier, Soldat Weihe meldet sich vom Jahresurlaub ohne besondere Vorkommnisse zurück!*"
Jeder Armeeangehörige hat die Pflicht, ihm bekannt gewordene oder von ihm verursachte Verstöße gegen gesetzliche oder militärische Bestimmungen, gegen die militärische Ordnung und Disziplin oder das Ansehen der Nationalen Volksarmee (besondere Vorkommnisse) unverzüglich seinem unmittelbaren Vorgesetzten zu melden.
Die Armeeangehörigen haben sich in allen dienstlichen Angelegenheiten an ihre unmittelbaren Vorgesetzten zu wenden. Sie dürfen sich nur mit deren Zustimmung an die nächsthöheren Vorgesetzten wenden.

Der Tagesablauf

Der Tagesablauf beginnt mit dem Wecken und endet mit dem Zapfenstreich. Nach dem Wecken sind die Betten aufzuschlagen, die Unterkünfte zu lüften. Frühsport wird täglich außer an Sonn- und Feiertagen durchgeführt. Der Frühsportanzug richtet sich nach dem Wetter und der Jahreszeit; er wird befohlen. Innendienstkranke unternehmen während der Zeit des Frühsports einen Morgenspaziergang. Nach dem Frühsport werden die Stuben und Reviere gereinigt, es folgen die Körperpflege, der Bettenbau und das Frühstück. Zum Morgenappell ist sauber und in der vorgeschriebenen Uniform anzutreten.
Alle Armeeangehörigen sind verpflichtet, sich am Vortage auf die kommende Ausbildung vorzubereiten.
Vom Außendienst befreite Armeeangehörige nehmen an der Ausbildung im Unterrichtsraum teil und melden sich dann anschließend zur weiteren Dienstverrichtung beim Hauptfeldwebel.

Frühstück, Mittagessen und Abendbrot werden geschlossen im Speisesaal eingenommen.
Die Zeiten für ambulante Behandlung, Kammer- und Kassenstunden, Baden, Rücksprachen usw. sind durch Aushänge ersichtlich. Die Freizeit dient der persönlichen Erholung sowie der gesellschaftlichen, sportlichen und kulturellen Arbeit. Die Teilnahme daran ist freiwillig, aber zweckmäßig.
In der Freizeit kann (bis eine Stunde vor dem Zapfenstreich) in den Besucherräumen Besuch empfangen werden. Der Besucher ist spätestens eine halbe Stunde vor dem Zapfenstreich zu verabschieden. Vor dem Schlafengehen ist die Unterwäsche ordentlich und einheitlich auf einem Schemel oder Stuhl zusammenzulegen und das Schuhwerk gereinigt unter den Schemel zu stellen. Zehn Minuten vor dem Zapfenstreich haben alle die Abendtoilette zu beenden. Mit Beginn des Stubendurchgangs haben alle Armeeangehörigen, außer dem Stubendienst, im Bett zu sein. Nach dem Stubendurchgang wird das Licht gelöscht.

Der Stubenälteste und der Stubendienst

Der Stubenälteste ist für die militärische Ordnung, die Vollzähligkeit und den Zustand des Unterkunftsgeräts in der Stube verantwortlich. Er ist verpflichtet:

- für die Einhaltung der Stubenordnung zu sorgen;
- die Stubendienste einzuteilen und ihre Arbeiten zu kontrollieren;
- beim Eintreten von Vorgesetzten „Achtung!“ zu rufen und allen direkten Vorgesetzten und Offizieren zu melden, zum Beispiel: „*Achtung! Genosse Leutnant, Stube 8, belegt mit 5 Soldaten, 3 Soldaten beim Sacheninstandsetzen, 2 Soldaten in Urlaub, Stubenältester Gefreiter Schulze*“;
- die Soldaten seiner Stube rechtzeitig zum Dienst heraustreten zu lassen und auf ihren einwandfreien Anzug zu achten;
- Mängel oder Schäden an Einrichtungen, soweit diese von Angehörigen der Stube nicht selbst beseitigt werden können, dem Hauptfeldwebel zu melden;
- Verstöße gegen die Stubenordnung dem Gruppenführer zu melden.

Der Stubendienst wechselt täglich. Wer dazu eingeteilt wird, ist verantwortlich für die Sauberkeit der Stube, die Vollzähligkeit und den Zustand des Unterkunftsgeräts. Der Stubendienst nimmt an der Ausbildung seiner Einheit teil. Er darf die Kaserne nur zur Ausbildung verlassen. Vor dem Zapfenstreich hat der Stubendienst in Dienstuniform dem UvD beim Stubendurchgang zu melden, zum Beispiel: „*Genosse Unteroffizier, Stube 18 belegt mit 4 Soldaten, 3 Soldaten anwesend, Soldat Menge im Ausgang, Stube gereinigt und gelüftet. Stubendienst Soldat Lange.*"

Brandschutz

Jeder Armeeangehörige muß die Brandschutzordnung kennen und strikt einhalten.
Es ist verboten:

- beschädigte Öfen zu benutzen;
- leicht brennbare Flüssigkeiten zum Anheizen zu verwenden;
- geheizte Öfen unbeaufsichtigt zu lassen;
- Heizmaterial auf oder an Öfen zu trocknen und in Unterkünften zu lagern;
- in den Unterkünften, Korridoren und auf Treppen Brennholz zu zerkleinern.

Armeeangehörige, die nicht entsprechend ausgebildet sind oder keine Genehmigung dazu haben, dürfen keine Instandsetzungsarbeiten an elektrischen Nachrichten-, Ela- und sonstigen Fernmeldeanlagen sowie an Gasleitungen oder Zentralheizungen ausführen.
Grundsätzlich gilt:

- Mängel im Brandschutz sind unverzüglich zu melden!
- Brände sind sofort zu bekämpfen!
- Armeeangehörige müssen die Feuerlöschgeräte und -mittel handhaben können!
- Brandschutzgeräte dürfen nicht zweckentfremdet verwendet werden!

5. Die Disziplinarvorschrift

Allgemeines

„Jede Armee ist nur dann eine wirkliche Armee, solange sie diszipliniert ist, solange ihre Reihen fest geschlossen sind!" sagte M. I. Kalinin auf einem Empfang von Funktionären des Kommunistischen Jugendverbandes der Roten Armee am 15. Mai 1944.

Dieser Grundsatz ist für alle Armeen gültig, *unter den Bedingungen eines Raketen-Kernwaffen-Krieges mehr denn je*, denn ohne eine straffe militärische Disziplin kann keine Armee ihre Aufgaben erfüllen, ohne eiserne Disziplin hält keine Armee der Welt den gewaltigen physischen und moralischen Anforderungen eines Krieges stand. Gerade die Bedingungen eines Krieges mit Kern- und Raketenwaffen stellen an die Disziplin, an die Einheit und Geschlossenheit einer Armee allerhöchste Anforderungen. Es leuchtet ein, daß die Disziplin einer Armee, deren Offiziers- und Generalkorps durch unüberbrückbare Klassengegensätze von der Masse der Soldaten getrennt ist, in der sich einer der Widersprüche der bürgerlichen Gesellschaftsordnung, der Widerspruch zwischen Ausbeutern und Ausgebeuteten, ganz deutlich widerspiegelt, daß in einer solchen Armee die Disziplin auf schwachen Füßen steht. In einer solchen Armee beruht die Disziplin auf dem Zwang, auf der rücksichtlosen Unterdrückung der Persönlichkeit der Soldaten. Ideologische Verhetzung und Verdummung tun ein übriges, um den Soldaten darüber hinwegzutäuschen, daß er ein Werkzeug der Profitinteressen der herrschenden Klassen ist. In der Nationalen Volksarmee hingegen, einer sozialistischen Armee, gibt es im Gegensatz zu den bürgerlichen Armeen nichts, was die Ehre und Würde des Soldaten verletzen könnte. Alle Vorgesetzten, ganz gleich welchen Dienstgrad und welche Dienststellung sie innehaben, stammen aus der Arbeiterklasse, der Klasse der Genossenschaftsbauern oder kommen aus der

werktätigen Intelligenz. Sie erziehen die Armeeangehörigen zum bewußten Handeln für die Verteidigung des sozialistischen Vaterlandes, zur bewußten Disziplin. Diese Erziehung ist nur möglich, weil die Interessen der Vorgesetzten und der Unterstellten die gleichen sind, weil es keine Klassengegensätze zwischen ihnen gibt.

Darum merke: Erfülle die Befehle, die dir deine Vorgesetzten geben, schnell, widerspruchslos, schöpferisch und initiativereich, denn es sind Befehle deines Arbeiter-und-Bauern-Staates. Jeder Befehl dient den Interessen unseres Staates, er dient dir und deinen Angehörigen — er dient allen Menschen unserer Republik, er dient dem Frieden. Sei dir stets bewußt, daß du als Soldat der Nationalen Volksarmee unserem Volk gegenüber eine große Verantwortung trägst.

Allgemeine Bestimmungen

Die militärische Disziplin besteht in der exakten und pünktlichen Erfüllung der Befehle und anderer Weisungen der Vorgesetzten sowie der Bestimmungen der Dienstvorschriften und in der genauen Einhaltung der Gesetze und der durch gesetzliche und militärische Bestimmungen festgelegten militärischen Ordnung.

Die militärische Disziplin erfordert die Kenntnis der militärischen Pflichten und der persönlichen Verantwortung jedes Angehörigen der Nationalen Volksarmee für die Verteidigung seines Vaterlandes — der Deutschen Demokratischen Republik.

Der Angehörige der Nationalen Volksarmee hat entsprechend dem von ihm geleisteten Fahneneid

- die militärische Disziplin streng zu wahren;
- alle Härten und Entbehrungen des Wehrdienstes standhaft zu ertragen und sein Leben bei der Erfüllung seiner militärischen Pflichten zum Schutz der Deutschen Demokratischen Republik nicht zu schonen;
- die militärischen und staatlichen Geheimnisse strikt zu wahren, ehrlich und aufrichtig zu sein;
- gewissenhaft das Waffenhandwerk zu erlernen und das Volkseigentum sowie das persönliche Eigentum der Bürger unserer Republik zu schützen und zu erhalten;

- die Vorgesetzten und Dienstgradhöheren zu achten und die Regeln der militärischen Höflichkeit und der Ehrenbezeigung genau einzuhalten;
- sich würdig und ehrenhaft zu verhalten, die öffentliche Ordnung zu wahren und dafür zu sorgen, daß die öffentliche Ordnung nicht durch andere Angehörige der Nationalen Volksarmee verletzt wird;
- allseitig zum Schutz der Ehre und Würde der Bürger beizutragen.

Disziplinarvorgesetzte und deren Befugnisse

Das Recht, Belobigungen und Disziplinarstrafen auszusprechen, haben nur direkte Vorgesetzte sowie die Vorgesetzten, die im Abschnitt „Verhängung von Disziplinarstrafen in besonderen Fällen" genannt sind. Ein Vorgesetzter, dem Angehörige der Nationalen Volksarmee im Dienst unterstellt sind – auch zeitweilig – ist ein direkter Vorgesetzter.

Belobigungen

Angehörige der Nationalen Volksarmee sind bei außergewöhnlichen Leistungen im Dienst oder für hervorragende, umsichtige oder mutige Einzelhandlungen zu belobigen.

Soldaten, Unteroffiziere und Offiziersschüler können belobigt werden durch:

- Aussprechen des Dankes vor der Front oder im Befehl,
- Löschung einer früher verhängten Disziplinarstrafe,
- Gewährung von Ausgang außer der Reihe bis zu zweimal mit oder ohne Verlängerung der Ausgangszeit,
- Gewährung von Sonderurlaub bis zu drei Tagen, ohne Anrechnung der Reisezeit,
- Auszeichnung mit Sach- oder Geldprämien,
- Fotografieren vor der entfalteten Truppenfahne und Aushändigung des Fotos an den Armeeangehörigen beziehungsweise Veröffentlichung des Fotos,
- Mitteilung an die Eltern oder an die frühere Arbeitsstelle, daß sie ihre militärischen Pflichten vorbildlich erfüllen, sowie darüber, was für Belobigungen sie erhalten haben,

- Eintragung in das Ehrenbuch des Truppenteils,
- Auszeichnung als „Vorbildlicher Soldat" beziehungsweise „Vorbildlicher Unteroffizier" mit Aushändigung einer Urkunde,
- vorzeitige Beförderung zum nächsthöheren Dienstgrad,
- Namensnennung für besondere Leistungen im Anordnungs- und Mitteilungsblatt des Ministeriums für Nationale Verteidigung.

Disziplinarbestrafung

Verstößt ein Angehöriger der Nationalen Volksarmee gegen die militärische Disziplin oder die öffentliche Ordnung, so hat ihn der Vorgesetzte – abhängig von der Art des Verstoßes – zu ermahnen oder den Verstoß vom Kollektiv behandeln zu lassen oder eine Disziplinarstrafe zu verhängen.

Gegen Soldaten, die ihren Grundwehrdienst oder Reservistenwehrdienst absolvieren, können folgende Disziplinarstrafen verhängt werden:

- Tadel,
- Verweis,
- Ausgangssperre bis zu einem Monat,
- Dienstverrichtung außer der Reihe bis zu fünfmal (außer Wachdienst und Diensthabenden),
- Arrest in der Arrestanstalt bis zu 10 Tagen,
- Aberkennung der Auszeichnung „Vorbildlicher Soldat" und Einziehung der Urkunde,
- Herabsetzung im Dienstgrad,
- Aberkennung des Dienstgrades.

Nach Ablauf des Grundwehrdienstes können gegen Soldaten auf Zeit und Berufssoldaten mit Soldaten- beziehungsweise Unteroffiziersdienstgraden folgende Disziplinarstrafen ausgesprochen werden:

- Tadel,
- Verweis,

- strenger Verweis,
- Arrest in der Arrestanstalt bis zu 10 Tagen,
- Aberkennung der Auszeichnung „Vorbildlicher Soldat" beziehungsweise „Vorbildlicher Unteroffizier" und Einziehung der Urkunde,
- Verwarnung wegen Vernachlässigung der Dienstpflichten,
- Herabsetzung in der Dienststellung,
- Herabsetzung im Dienstgrad,
- Entlassung aus dem aktiven Wehrdienst vor Ablauf der Verpflichtung mit oder ohne Herabsetzung im Dienstgrad,
- Aberkennung des Dienstgrades.

Verhängung von Disziplinarstrafen in besonderen Fällen

Die Standortältesten, Standort- und Stadtkommandanten, Kommandanten von Feldlagern und Truppenübungsplätzen, Transportleiter, Leiter von Transportabteilungen, Leiter von Militärstraßen sowie Militärkommandanten aller Dienststellungen haben im Rahmen ihrer Disziplinarbefugnisse das Recht, gegen ihnen nicht unterstellte Angehörige der Nationalen Volksarmee in folgenden Fällen Disziplinarstrafen zu verhängen:

- bei Verstößen gegen die öffentliche Ordnung,
- bei Disziplinarverstößen während des Standort- und Wachdienstes, oder bei der Ausübung anderer Pflichten des Standortdienstes,
- bei Disziplinarverstößen im Urlaub, auf einer Dienstreise, in der Standortarrestanstalt oder während des Aufenthaltes in einem Lazarett beziehungsweise Krankenhaus,
- bei Disziplinarverstößen in öffentlichen Verkehrsmitteln,
- wenn die Disziplinarbefugnisse, die dem Vorgesetzten des Schuldigen zustehen, auf Grund der Schwere des Disziplinarverstoßes zur Ahndung nicht ausreichen.

Die genannten Vorgesetzten sowie die Leiter der Wehrkreiskommandos sind berechtigt, den Urlaub oder die Dienstreise eines Angehörigen der Nationalen Volksarmee zu unterbrechen und ihn zu seinem Truppenteil zurückzuschicken, wenn sich der betreffende Armeeangehörige einem groben Verstoß gegen die öffentliche Ordnung oder militärische Disziplin zuschulden kom-

men ließ. Nach der Rückkehr zur Dienststelle hat dieser Armeeangehörige seinem unmittelbaren Vorgesetzten die gegen ihn verhängte Disziplinarstrafe beziehungsweise die Gründe, die zum Abbruch des Urlaubs oder der Dienstreise führten, zu melden. Unterläßt er diese Meldung, ist er disziplinarisch zur Verantwortung zu ziehen.

Verletzt ein Dienstgradniederer im Beisein eines Dienstgradhöheren die militärische Disziplin, die öffentliche Ordnung oder die Regeln der Ehrenbezeigung, hat der Dienstgradhöhere den Dienstgradniederen zurechtzuweisen. Bleibt die Zurechtweisung erfolglos, hat er das Recht, den Dienstgradniederen zu arretieren. Das Recht zum Arretieren von Soldaten und Unteroffizieren haben in solchen Fällen Generale und alle Offiziere der Nationalen Volksarmee.

Befolgt ein Angehöriger der Nationalen Volksarmee die Forderung eines Dienstgradhöheren nicht oder fügt er sich nicht seiner Arretierung, ist er so zur Verantwortung zu ziehen, als ob er einen Befehl seines Vorgesetzten nicht durchgeführt habe.

Verhängen von Disziplinarstrafen

Jede Disziplinarstrafe muß der Schwere des Verstoßes entsprechen. Dem Schuldigen ist Gelegenheit zu geben, zum Sachverhalt Stellung zu nehmen, ehe er bestraft wird.

Disziplinarverstöße sind strenger zu ahnden, wenn ein Angehöriger der Nationalen Volksarmee zum wiederholten Male einen Disziplinarverstoß begeht oder wenn er an einem von mehreren Armeeangehörigen gemeinsam gegangenen Verstoß gegen die militärische Disziplin oder die öffentliche Ordnung teilgenommen hat, ferner, wenn der Verstoß während des Tagesdienstes oder besonderer Dienstpflichten oder gegen Wachen und Streifen sowie unter Einfluß von Alkohol erfolgt, schließlich, wenn der Verstoß eine erhebliche Verletzung der militärischen beziehungsweise öffentlichen Ordnung zur Folge hatte.

Jede Disziplinarstrafe muß innerhalb von 10 Tagen verhängt werden, gerechnet von dem Tage ab, an dem der Vorgesetzte von dem Disziplinarverstoß Kenntnis erhielt. Wird eine Untersuchung durchgeführt, ist die Zeit von dem Tage an zu rechnen, an dem die Untersuchung abgeschlossen wurde. Disziplinarverstöße, die nicht zugleich Verstöße gegen die Strafbestimmungen sind, gelten nach 3 Monaten als verjährt.

Eine Disziplinarstrafe ist grundsätzlich sofort zu vollstrecken. In Ausnahmefällen darf mit der Vollstreckung spätestens am 30. Tage nach der Verhängung der Strafe begonnen werden. Ist diese Frist verstrichen, ist die Strafe nicht mehr zu vollstrecken; sie wird allerdings in den Nachweis über Belobigungen und Bestrafungen eingetragen.

Reicht ein bestrafter Armeeangehöriger eine Beschwerde ein, wird die Vollstreckung seiner Disziplinarstrafe nicht eher aufgehalten, bevor nicht ein höherer Vorgesetzter die Disziplinarstrafe aufgehoben hat.

Beschwerden und Eingaben

Jeder Angehörige der Nationalen Volksarmee hat das Recht, sich in dienstlichen und persönlichen Angelegenheiten mündlich oder schriftlich mit Eingaben, Vorschlägen, Hinweisen, Kritiken oder Anliegen an seine Vorgesetzten zu wenden und über ungesetzliche Handlungen oder ungesetzliche Weisungen von Vorgesetzten, die gegen ihn gerichtet sind, gegen Disziplinarentscheidungen, über Verstöße gegen seine Rechte oder über Benachteiligung bei der Versorgung mit den ihm zustehenden materiellen und finanziellen Mitteln Beschwerde zu führen.

Schriftlich eingereichte Beschwerden oder Eingaben müssen persönlich unterschrieben sein.

Beschwerden und sonstige Eingaben sind grundsätzlich dem unmittelbaren Vorgesetzten vorzutragen oder einzureichen.

Richtet sich eine Beschwerde gegen einen Vorgesetzten, so ist sie dessen unmittelbarem Vorgesetzten vorzutragen oder bei ihm einzureichen.

Ein Angehöriger der Nationalen Volksarmee darf sich nur in eigener Sache beschweren. Es ist untersagt, Gruppenbeschwerden oder Beschwerden für andere zu führen.

Es ist nicht zulässig, in der Antreteordnung (mit Ausnahme bei Befragungen), während des Tagesdienstes und während der Ausbildung Beschwerde zu führen.

Stellt ein Angehöriger der Nationalen Volksarmee fest, daß Volkseigentum entwendet oder beschädigt wurde, daß finanzielle Mittel ungesetzlich verausgabt werden, Mißbrauch bei der Versorgung der Truppe getrieben wird, die Kampftechnik Mängel

aufweist oder andere Unzulänglichkeiten vorhanden sind, die der Gefechtsbereitschaft der Nationalen Volksarmee schaden, ist er verpflichtet, darüber auf dem Dienstwege Meldung zu erstatten. Er kann auch eine schriftliche Eingabe mit Vorschlägen zur Beseitigung dieser Mängel an höhere Vorgesetzte richten, bis hinauf zum Minister für Nationale Verteidigung und den Nationalen Verteidigungsrat der Deutschen Demokratischen Republik.
Der Vorgesetzte hat die eingegangene Beschwerde oder Eingabe innerhalb von 3 Tagen zu bearbeiten.
Eine Beschwerde oder Eingabe, die keine Überprüfung erfordert, muß mindestens 7 Tage nach ihrem Eingang abgeschlossen sein.
Ist es notwendig, die Beschwerde oder Eingabe zu überprüfen, so muß sie – gerechnet vom Tage ihres Eingangs an – in folgenden Fristen abgeschlossen sein:

- im Stab des Truppenteils beziehungsweise in der Leitung einer Dienststelle innerhalb von 10 Tagen,
- im Stab des Verbandes innerhalb von 15 Tagen,
- im Kommando des Teiles und des Militärbezirks innerhalb von 18 Tagen,
- im Ministerium für Nationale Verteidigung innerhalb von 21 Tagen.

Ist für die Bearbeitung der Beschwerde oder Eingabe eine längere Zeit erforderlich, ist dem Beschwerdeführer oder dem Verfasser der Eingabe die Ursache der Verzögerung mitzuteilen.
Keinem Angehörigen oder Zivilbeschäftigten der Nationalen Volksarmee darf auf Grund seiner Beschwerde oder Eingabe ein Nachteil entstehen.

6. Die Urlaubsordnung

Der Urlaub und Ausgang in der Nationalen Volksarmee wird durch die Urlaubsordnung DV-10/14 festgelegt.

Allgemeines

Allen Angehörigen der Nationalen Volksarmee wird in der Deutschen Demokratischen Republik das Recht auf Urlaub entsprechend dem Erlaß des Staatsrates der Deutschen Demokratischen Republik vom 24. Januar 1962 über den aktiven Wehrdienst in der Nationalen Volksarmee garantiert.
In der Nationalen Volksarmee werden folgende Urlaubsarten unterschieden:

- Erholungsurlaub,
- Wochenendurlaub,
- Festtagsurlaub,
- Sonderurlaub,
- Genesungsurlaub,
- Kuraufenthalt.

Bei gespannter internationaler Lage oder im Verteidigungszustand kann der Minister für Nationale Verteidigung das Recht auf Urlaub und Ausgang einschränken oder ausschließen.

Erholungsurlaub

Der Erholungsurlaub für Wehrpflichtige, die den Grundwehrdienst leisten, wird für den Gesamtzeitraum des Grundwehrdienstes (18 Monate) berechnet (18 Kalendertage).
Der Erholungsurlaub für Soldaten auf Zeit und Berufssoldaten gilt für ein Kalenderjahr (Urlaubsjahr). Das Urlaubsjahr beginnt am 1. Januar und endet am 31. Dezember eines jeden Kalenderjahres.

nach Abschluß des Grundwehrdienstes für das Urlaubs- (Kalender-) Jahr:

Soldaten und Unteroffiziere

- bis einschließlich 3. Dienstjahr — 18 Kalendertage
- im 4. bis 6. Dienstjahr — 21 Kalendertage
- für jedes weitere Dienstjahr — 1 Kalendertag zusätzlich

Berufssoldaten

für das Urlaubs- (Kalender-) Jahr:

a) *Unteroffiziere*

- im 2. und 3. Dienstjahr — 18 Kalendertage
- im 4. Dienstjahr — 22 Kalendertage
- im 5. Dienstjahr — 24 Kalendertage
- im 6. Dienstjahr — 26 Kalendertage
- ab 7. Dienstjahr — 30 Kalendertage

b) *Offiziersschüler*

- im 1. Lehrjahr — 18 Kalendertage
- im 2. Lehrjahr — 20 Kalendertage
- im 3. Lehrjahr — 22 Kalendertage
- im 4. Lehrjahr — 24 Kalendertage
- im 5. Lehrjahr — 26 Kalendertage
- im 6. Lehrjahr — 28 Kalendertage

Wehrpflichtigen, die den Grundwehrdienst leisten, ist in der Zeit des Grundwehrdienstes zusammenhängender Erholungsurlaub von 10 bis 12 Kalendertagen zu gewähren. Der zusammenhängende Erholungsurlaub kann ihnen ab 6. Monat der Dienstzeit gewährt werden.

Den Soldaten auf Zeit und Berufssoldaten ist der zustehende jährliche Erholungsurlaub nach Möglichkeit zusammenhängend zu bewilligen.

Der Erholungsurlaub (anteilmäßige Erholungsurlaub) ist so zu berechnen, daß bei zustehendem Erholungsurlaub von:

- 7 bis 13 Kalendertagen — 1 Sonn- oder gesetzl. Feiertag
- 14 bis 20 Kalendertagen — 2 Sonn- oder gesetzl. Feiertage
- 21 bis 27 Kalendertagen — 3 Sonn- oder gesetzl. Feiertage
- 28 und mehr Kalendertagen — 4 Sonn- oder gesetzl. Feiertage

auf den Erholungsurlaub anzurechnen sind, unabhängig davon, ob der Erholungsurlaub zusammenhängend oder getrennt abgegolten wird.
Bei anteilmäßigem Erholungsurlaub bis zu 6 Tagen ist kein Sonn- oder gesetzlicher Feiertag auf den Erholungsurlaub anzurechnen.
Sind im Erholungsurlaub weitere Sonn- oder gesetzliche Feiertage enthalten, werden diese Tage zusätzlich zum Erholungsurlaub gewährt.
Soldaten und Unteroffiziere der Reserve erhalten für die Zeit der Teilnahme am Reservistenwehrdienst keinen Erholungsurlaub.
Wird ein Angehöriger des aktiven Wehrdienstes der Nationalen Volksarmee auf Grund des Wehrpflichtgesetzes in Verbindung mit dem Erlaß des Staatsrates der Deutschen Demokratischen Republik über den aktiven Wehrdienst in der Nationalen Volksarmee (Dienstlaufbahnordnung) vom Wehrdienst ausgeschlossen und entlassen, erlischt der Anspruch auf anteilmäßigen Erholungsurlaub für das laufende Kalenderjahr in der Nationalen Volksarmee.
Bei Angehörigen der Nationalen Volksarmee, die während des aktiven Wehrdienstes eine Freiheitsstrafe oder Strafarrest von über einem Monat verbüßen, ist für die Zeit, in der sie sich im Strafvollzug befinden, der Erholungsurlaub anteilmäßig zu kürzen. Wird der Urlaub auf Grund eines Verstoßes gegen die militärische Disziplin und Ordnung auf Befehl des Standortältesten unterbrochen, erhält der betreffende Angehörige der Nationalen Volksarmee keinen zusätzlichen Urlaub, auch werden ihm die aufgewendeten Kosten nicht zurückerstattet.

Wochenendurlaub

Wochenendurlaub wird in der Regel von Sonnabend nach Dienst bis Montag zum Dienst ohne Anrechnung auf den Erholungsurlaub gewährt.
Der Wochenendurlaub ist so festzulegen, daß die Angehörigen der Nationalen Volksarmee — einschließlich Erholungs- und Festtagsurlaub — die Möglichkeit erhalten, mindestens einmal ihre nächsten Angehörigen in folgenden Zeiträumen zu besuchen:

a) *Wehrpflichtige*, die den Grundwehrdienst leisten,
   - alle 12 Wochen

b) *Soldaten auf Zeit*
- alle 6 Wochen

c) *Berufssoldaten*
- alle 4 Wochen

Wird zur Erreichung des Wohnortes eine Reisezeit von mehr als *6 Stunden* benötigt, ist die Gesamtreisezeit für Hin- und Rückreise ohne Anrechnung auf den Erholungsurlaub einmal in den vorher genannten Zeiträumen zusätzlich zum Wochenendurlaub zu gewähren.
In Verbindung mit dem Wochenendurlaub können zusätzlich 1 bis 2 Tage Erholungsurlaub gewährt werden. Die zusätzlich gewährten Tage Urlaub sind auf den Erholungsurlaub anzurechnen. In diesem Falle wird keine zusätzliche Reisezeit gewährt.

Festtagsurlaub

Festtagsurlaub kann zweimal im Jahr — Ostern oder Pfingsten und Weihnachten oder Neujahr — für Angehörige der Nationalen Volksarmee gewährt werden. Diese Regelung gilt nicht für Angehörige der Nationalen Volksarmee, die im Standortbereich wohnen oder deren Wohnsitz sich in unmittelbarer Nähe des Standortbereiches befindet.
Die Zeit und Dauer des Festtagsurlaubs wird besonders angeordnet.

Sonderurlaub kann gewährt werden:

1. Als Belobigung gemäß den Festlegungen der DV-10/6 „Disziplinarvorschrift der Nationalen Volksarmee."

2. a) Bei der eigenen Hochzeit,
   b) bei außergewöhnlichen Ereignissen in der Familie.

   Dazu gehören:
   - die Entbindung der Ehefrau,
   - der eigene Umzug,
   - eine schwere Erkrankung oder der Tod eines zum Haushalt gehörenden Familienangehörigen, eines Kindes oder dessen Ehegatten, eines Elternteiles oder Schwiegerelternteiles, eines Bruders oder einer Schwester,
   - Katastrophen, die den eigenen Hausstand betreffen (Brand, Hochwasserschäden)

   bis zu *fünf Tagen*.

Mit dem Urlaubsantrag oder nach der Rückkehr vom Urlaub hat der Angehörige der Nationalen Volksarmee seinem Vorgesetzten eine amtliche beziehungsweise ärztliche Bescheinigung vorzulegen.
Wenn bei einem Angehörigen der Nationalen Volksarmee, der sich im Urlaub befindet, ein oben angeführter Fall eintritt, kann er bei dem für den Urlaubsort zuständigen Standortältesten oder Chef des Wehrbezirkskommandos oder Leiter des Wehrkreiskommandos Antrag auf Sonderurlaub einreichen.

Antrag und Verhalten der Urlauber

Der Urlaub ist durch Eintragen in das Urlaubsbuch zu beantragen.
Vor Antritt des Urlaubs hat der Angehörige der Nationalen Volksarmee seinen Urlaubsschein zu empfangen.
Der Urlauber hat sich diszipliniert in der Öffentlichkeit zu verhalten, die Geheimhaltungs- und Schweigepflicht und die Meldepflicht einzuhalten sowie rechtzeitig zu seinem Truppenteil (seiner Einheit) zurückzukehren.
Urlauber haben sich Zugverspätungen durch die Bahnhofsaufsicht der Deutschen Reichsbahn auf dem Urlaubsschein bestätigen zu lassen.
Bei plötzlicher Erkrankung und Reiseunfähigkeit auf der Eisenbahn hat der Urlauber sich in erster Linie bei der Streife oder der nächsten Transportabteilung der Nationalen Volksarmee zu melden.
Angehörige der Nationalen Volksarmee, die am Urlaubsort erkranken, haben sofort ihren Truppenteil (ihre Dienststelle) zu benachrichtigen (telegrafisch beziehungsweise telefonisch). Die Benachrichtigung hat auch dann zu erfolgen, wenn bei Erkrankung die Einlieferung in eine medizinische Einrichtung des staatlichen Gesundheitswesens vorgenommen wird.

An- und Abmeldung der Urlauber

Urlauber, die den Standortbereich verlassen, haben sich bei folgenden Dienststellen innerhalb 24 Stunden nach Ankunft im Urlaubsort und frühestens 24 Stunden vor Abreise an- und abzumelden:

a) in der Hauptstadt der Deutschen Demokratischen Republik
   - bei den zuständigen Wehrkreiskommandos;

b) in Orten, in denen sich ein Wehrkreiskommando befindet,
 - beim Wehrkreiskommando;

c) in Orten, in denen sich kein Wehrkreiskommando befindet,
 - bei der Dienststelle der Deutschen Volkspolizei;

d) in Orten, in denen sich weder ein Wehrkreiskommando noch eine Dienststelle der Deutschen Volkspolizei befindet,
 - beim Rat der Gemeinde.

Bei Wochenendurlaub von Sonnabend nach Dienst bis Montag zum Dienst entfällt die Meldepflicht.
Angehörige der Nationalen Volksarmee, die in die 5-km-Sperrzone an der Staatsgrenze zu Westdeutschland oder in die Grenzzone an der Staatsgrenze zu Westberlin beurlaubt werden und sich dort länger als 12 Stunden aufhalten, haben sich bei den örtlichen Dienststellen der Deutschen Volkspolizei an- und abzumelden.
Befindet sich der Urlaubsort im 500-m-Schutzstreifen an der Staatsgrenze zu Westdeutschland, so haben sich die Urlauber sofort bei der Einreise und unmittelbar vor der Ausreise bei der zuständigen Grenzkompanie zu melden.

Ausgang im Standort

Der Ausgang im Standort ist durch Eintragen in das Ausgangsbuch zu beantragen.
Ausgang können erhalten:

Wehrpflichtige, die den Grundwehrdienst leisten

a) *Soldaten*
 - an einem Wochentag bis 23.00 Uhr;
 - sonntags und an Feiertagen bis 23.00 Uhr;
 - sonnabends und an Tagen vor Feiertagen bis 24.00 Uhr;

b) *Unteroffiziere*
 - täglich nach Dienst bis zum Zapfenstreich;
 - sonntags, an Feiertagen und an einem Wochentag bis 24.00 Uhr;
 - sonnabends und an Tagen vor Feiertagen bis 2.00 Uhr.

Soldaten auf Zeit

a) *Soldaten* (außer Stabsgefreite)
 - täglich nach Dienst bis zum Zapfenstreich;

- sonntags, an Feiertagen und an einem Wochentag bis 24.00 Uhr;
- sonnabends und an Tagen vor Feiertagen bis 2.00 Uhr.

b) *Unteroffiziere und Stabsgefreite bis einschließlich 3. Dienstjahr*
- täglich nach Dienst bis zum Zapfenstreich;
- sonntags, an Feiertagen und an einem Wochentag bis 24.00 Uhr;
- sonnabends und an Tagen vor Feiertagen bis zum Wecken.

c) *Unteroffiziere und Stabsgefreite ab 4. Dienstjahr*
- täglich nach Dienst bis zum Wecken.

Berufssoldaten

a) *Unteroffiziere bis einschließlich 3. Dienstjahr*
- täglich nach Dienst bis zum Zapfenstreich;
- sonntags, an Feiertagen und an einem Wochentag bis 24.00 Uhr;
- sonnabends und an Tagen vor Feiertagen bis zum Wecken.

b) *Unteroffiziere ab 4. Dienstjahr*
- täglich nach Dienst bis zum Wecken.

c) *Offiziersschüler im 1. und 2. Lehrjahr*
- täglich nach Dienst bis zum Zapfenstreich;
- sonntags, an Feiertagen und an einem Wochentag bis 24.00 Uhr;
- sonnabends und an Tagen vor Feiertagen bis 2.00 Uhr.

d) *Offiziersschüler im 3. Lehrjahr*
- täglich nach Dienst bis zum Zapfenstreich;
- sonntags, an Feiertagen und an einem Wochentag bis 24.00 Uhr;
- sonnabends und an Tagen vor Feiertagen bis zum Wecken.

e) *Offiziersschüler im 4. Lehrjahr*
- täglich nach Dienst bis zum Zapfenstreich;
- sonntags, an Feiertagen und an einem Wochentag bis 2.00 Uhr;
- sonnabends und an Tagen vor Feiertagen bis zum Wecken.

Soldaten, Unteroffiziere und Offiziersschüler, denen Ausgang gewährt wird, erhalten eine Ausgangskarte. Diese berechtigt nicht, den Standortbereich zu verlassen.

Freie Urlaubsfahrten und Fahrpreisermäßigung auf der Deutschen Reichsbahn

Freie Urlaubsfahrten erhalten:

a) Soldaten, Unteroffiziere und Offiziersschüler der Nationalen Volksarmee, die *nicht im Standortbereich wohnen*, können einmal im Vierteljahr, jedoch nicht mehr als viermal im Kalenderjahr, freie Urlaubsfahrten vom Dienstort zum Wohnort erhalten. Davon kann eine freie Fahrt vom Dienstort zu einem Urlaubsort im Gebiet der Deutschen Demokratischen Republik verwendet werden.

b) Soldaten, Unteroffiziere und Offiziersschüler, *die im Standortbereich wohnen*, erhalten einmal im Jahr eine freie Urlaubsfahrt vom Dienstort zu einem Urlaubsort im Gebiet der Deutschen Demokratischen Republik.

Für die freien Urlaubsfahrten mit der Deutschen Reichsbahn (Hin- und Rückfahrt) wird ein Transportschein für die 2. Wagenklasse ausgestellt, um die Militärfahrkarte einschließlich Zuschlagkarte zu erhalten.

7. Bekleidung, Ausrüstung und Verpflegung

Beim Eintritt in die Nationale Volksarmee erhält der Soldat schutzbietende, bequeme Bekleidung und zweckmäßige Ausrüstung. Die Bekleidung der Nationalen Volksarmee ist Volkseigentum. Halte sie daher stets in einwandfreiem Zustand!

Die Bekleidung und Ausrüstung des Soldaten wird unterteilt in:

- Bekleidung und Ausrüstung für die Gefechtsausbildung und den Einsatz;
- Bekleidung und Ausrüstung, die unter stationären Bedingen zusätzlich ausgegeben wird.

Jeder Soldat erhält folgende Bekleidung:

Schirmmütze,
Feldmütze,
Uniformmantel,
Parade-Ausgangsuniform,
Drillichuniform,
Halbschaftstiefel,
Pullover,
Unterwäsche,
Kragenbinden,
Socken,
Fußlappen,
Hosenträger,
Handschuhe, gestrickt.

Die übrige Ausstattung kann aus Beständen bereits benutzter, jedoch gereinigter sowie einsatzbereiter Bekleidung und Ausrüstung ausgegeben werden.

Gegen Bezahlung werden ausgegeben:

Sportschuhe, schwarz,
Sporthemd, weiß,
Sporthose, schwarz,

Badehose, dunkelblau,
Trainingsanzug, dunkelblau.

Für bestimmte Funktionen erhält der Soldat außerdem noch Sonderbekleidung, zum Beispiel als Kraftfahrer:

Kombinationen, blau,
Watteanzug,
Filzstiefel,
Schutzbrille.

Verlust von Bekleidungs- und Ausrüstungsstücken ist dem Gruppenführer sofort nach Feststellung des Verlustes zu melden. Die Verlustmeldung muß folgende Angaben enthalten:

- Dienstgrad, Name, Vorname, Einheit, Datum;
- Bezeichnung des abhanden gekommenen oder unbrauchbar gewordenen Bekleidungs- oder Ausrüstungsstückes;
- Ort und Zeit des Verlustes beziehungsweise der Feststellung des Verlustes;
- Ursache des Verlustes (eigenes Verschulden?).

Die Uniformen

In der „Bekleidungsvorschrift der Nationalen Volksarmee“ (DV-10/5) sind die Uniformen festgelegt, die der Soldat zu den jeweiligen Diensten, zum Ausgang, im Urlaub und bei anderen Anlässen zu tragen hat. Jeder Soldat ist verpflichtet, die Uniform der Nationalen Volksarmee zu tragen und die Bekleidungsvorschrift streng einzuhalten.

Bei gleicher Dienstverrichtung einer Einheit haben alle Soldaten einheitliche Uniform zu tragen.

Für den Soldaten sind festgelegt:

eine Dienstuniform,
eine Stabsdienstuniform,
eine Ausbildungsuniform,
eine Felddienstuniform,
eine Paradeuniform,
eine Ausgangsuniform,
ein Arbeitsanzug.

Die Dienstuniform

Die Dienstuniform (Bild 7.1) besteht aus:

Feldmütze oder Stahlhelm,
Uniformjacke,

Uniformhose, lang,
Halbschaftstiefel,
Gurtkoppel mit Schloß,
Tragegestell.
Dazu zum Wachdienst:
Sturmgepäck, Teil I,



7.1 Die Dienstuniform zum Wachdienst
Links: Vorderansicht; rechts: Rückseite

Schutzmaske,
Magazintasche,
Maschinenpistole.

Im Winter (vom 1. Oktober bis zum 30. April) zusätzlich:

Kopfschützer,
Uniformmantel,
Pullover,
Handschuhe, steingrau.

Die Dienstuniform ist zu tragen:

- zum Wach- und Tagesdienst;
- zum Streifendienst im Standort;
- zur Meldung beim Vorgesetzten;
- als Marschanzug bei Versetzung und Kommandierung.

Auf Befehl ist das Sturmgepäck, Teil I oder Teil I und II, mitzuführen.

Beachte:

- Tragegestell nur zum Wachdienst!
- Während des Wachdienstes Stahlhelm!
- Zum Marschanzug Schirmmütze!

Die Ausbildungsuniform

Die Ausbildungsuniform (Bild 7.2) besteht aus:

Feldmütze oder Stahlhelm,
Drillichjacke,
Drillichhose,
Halbschaftstiefel oder Schnürschuhe,
Gurtkoppel mit Schloß,
Tragegestell.

Im Winter zusätzlich:

Kopfschützer,
Uniformmantel,
Pullover,
Handschuhe, steingrau.

Die Ausbildungsuniform ist zu tragen:

- zur Gefechtsausbildung im Gelände, soweit nicht die Felddienstuniform getragen wird;
- zur Ausbildung in der Kaserne.

Auf Befehl ist das Sturmgepäck, Teil I oder Teil I und II, mitzuführen.

Beachte:

- Im Winter können auf Befehl an Stelle der Drillichuniform die Uniformjacke und die Uniformhose getragen werden.
- Zur Gefechtsausbildung im Gelände sowie zur Exerzierausbildung sind Halbschaftstiefel, zur Ausbildung in der Kaserne (einschließlich Innendienst) Schnürschuhe zu tragen.
- Zum Unterricht innerhalb der Kaserne kann auf Befehl ohne Koppel gegangen werden.

Die Felddienstuniform

Die Felddienstuniform (Bild 7.3) besteht aus:

Stahlhelm oder Feldmütze,
Kampfanzug,
Halbschaftstiefel,
Gurtkoppel mit Schloß,
Tragegestell,
Sturmgepäck.

Dazu:

Schutzmaske,
Feldspaten,
Feldflasche,
2 Magazintaschen,
Maschinenpistole.

Im Winter zusätzlich:

Kopfschützer,
Uniformjacke,
Uniformhose,
Pullover,
Handschuhe, steingrau.



7.2 Die Ausbildungsuniform

7.3 Die Felddienstuniform

Die Felddienstuniform ist zu tragen:

- bei Übungen zur Überprüfung der Gefechtsbereitschaft;
- bei taktischen Übungen ab Kompanie aufwärts.



7.4 Die Paradeuniform
Links: im Sommer; rechts: im Winter

Die Paradeuniform

Die Paradeuniform (Bild 7.4) besteht aus:
Stahlhelm,
Parade-Ausgangsjacke,

Uniformhose, lang,
Halbschaftstiefel,
Lederkoppel mit Schloß.

Im Winter zusätzlich:

Uniformmantel,
Pullover,
Handschuhe, steingrau.

Die Paradeuniform ist zu tragen:

- zur Parade und zur Ehrenwache;
- bei Gestellung von Ehrenformationen;
- auf besonderen Befehl (an Staatsfeiertagen usw.).

Die Ausgangsuniform.

Die Ausgangsuniform (Bild 7.5) besteht aus:

Schirmmütze,
Uniformjacke für Parade/Ausgang oder zweireihige, offene Ausgangsjacke mit silbergrauem Uniformhemd und dunkelgrauem Binder,
Uniformhose, lang,
Schnür- oder Halbschuhe, schwarz,
Lederkoppel mit Schloß.

Im Winter zusätzlich:

Uniformmantel,
Pullover,
Handschuhe, steingrau, oder Lederhandschuhe, schwarz.

Die Ausgangsuniform ist zu tragen:

- zum Ausgang und im Urlaub;
- zu Fest- und Kulturveranstaltungen;
- zur Teilnahme an Kranzdelegationen;
- auf besonderen Befehl.

Beachte:

Werden der Uniformmantel und die offene Ausgangsjacke getragen, so ist ein grauer Schal einzulegen.



7.5 *Die Ausgangsuniform*
Links: im Sommer; rechts: im Winter



7.6 Der Arbeitsanzug

Der Arbeitsanzug

Der Arbeitsanzug (Bild 7.6) besteht aus:

Feldmütze,
Drillichjacke,
Drillichhose,
Schnürschuhe.

Im Winter zusätzlich:

Uniformmantel,
Pullover,
Handschuhe, steingrau.

Der Arbeitsanzug ist zu tragen:

- zum Arbeitsdienst;
- zum Waffen- und Revierreinigen;
- zum Parkdienst, soweit nicht die Kombination getragen wird;
- im Arrest.

Die Waffenfarben

Die Soldaten der Landstreitkräfte tragen auf den Schulterklappen, Kragenspiegeln und Ärmelpatten folgende Waffenfarben:

Waffengattung	Waffenfarbe
Mot.-Schützen-Truppenteile	weiß
Artillerie-Truppenteile..................	ziegelrot
Panzer-Truppenteile.....................	rosa
Truppenteile der Pioniere und anderer technischer Dienste	schwarz
Rückwärtige Dienste, Medizinische Dienste, Justiz, Bauwesen, Finanzen, andere administrative Dienste	dunkelgrün

In den Truppenteilen tragen die Soldaten einheitlich eine Waffenfarbe.
Die Soldaten der Offiziersschulen, der Stäbe der Verbände und sonstiger Dienststellen tragen die Waffenfarbe der Waffengattung, zu der die Schule, der Verband beziehungsweise die Dienststelle gehört.

Die Dienstlaufbahnabzeichen

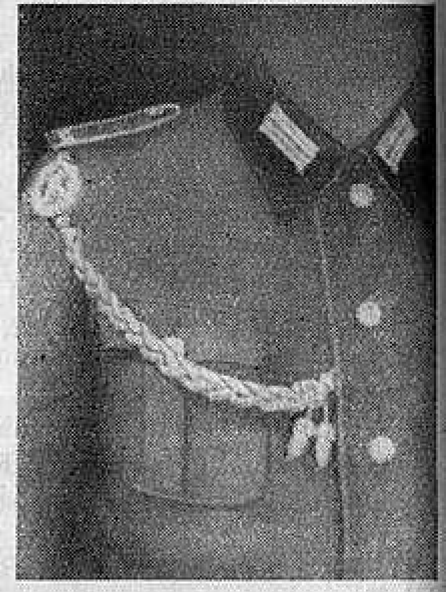
Soldaten, die eine Spezialausbildung absolviert und in einer Prüfung die geforderte Qualifikation nachgewiesen haben, sind berechtigt, ein Dienstlaufbahnabzeichen an der Parade-, Ausgangs- und Dienstuniform zu tragen. Das Dienstlaufbahnabzeichen wird am linken Jackenärmel, unterer Rand des Abzeichens 12 cm vom Ärmelsaum entfernt, angebracht (Bild 7.7).
Die Berechtigung zum Tragen des Dienstlaufbahnabzeichens erstreckt sich auf die Dauer des Einsatzes in der betreffenden Dienstlaufbahn.
Es darf nur ein Dienstlaufbahnabzeichen getragen werden. Wurden zwei Dienstlaufbahnabzeichen verliehen, so ist nur das Abzeichen zu tragen, das der Hauptfunktion entspricht.

Die Schützenschnur

Mit der Schützenschnur werden Soldaten ausgezeichnet, die die für ihre Verleihung vorgeschriebenen Bedingungen erfüllt



7.7 *Trageweise des Dienstlaufbahnabzeichens*



7.8 *Trageweise der Schützenschnur*

haben. Die Schützenschnur wird in drei Stufen verliehen: für die 1. Stufe die Schützenschnur, für jede weitere Stufe eine Eichel. Die Schützenschnur wird an der Parade-Ausgangsjacke von der rechten Schulterklappenschlaufe zum zweiten Knopf von oben getragen, an der offenen Ausgangsjacke 12 bis 14 cm oberhalb des ersten Knopfes unter dem Revers verlaufend (Bild 7.8).

Allgemeines zur Tragweise der Uniformen

Soldaten, die sich auf Dienstreise befinden, dürfen in Dienstuniform ausgehen.

Zu Uniformen mit langer Hose und Halbschuhen (Ausgangsuniform) sind schwarze oder graue ungemusterte Socken zu tragen.

Zu allen Dienstfahrten mit dem Krad ist der Stahlhelm zu tragen und die Feldmütze (im Winter auch der Kopfschützer) mitzuführen.

Soldaten ist es gestattet, eine eigene Ausgangsuniform zu tragen, sofern diese den Anfertigungsvorschriften entspricht. Die Uniform ist aus Uniformtrikot zu fertigen.

Zur zweireihigen Ausgangsjacke ist ein silbergraues Oberhemd mit dunkelgrauem Binder zu tragen. Über der zweireihigen Ausgangsjacke bleiben die beiden obersten Knöpfe des Mantels offen. Zwischen Jacke und Mantel wird ein grauer Schal glatt eingelegt. Zur zweireihigen Ausgangsjacke wird kein Koppel getragen, auch nicht zum oben offen getragenen Mantel über der zweireihigen Ausgangsjacke.

Zur Ausgangsuniform dürfen eigene schwarze Halbschuhe mit glatter Kappe oder Stiefeletten getragen werden.

Es ist verboten, Uniformstücke, Ausrüstungsgegenstände und Dienstgradabzeichen zu tragen, die nicht der Dienstvorschrift entsprechen. Weiterhin ist es verboten, Uniformstücke zur Zivilbekleidung und Zivilbekleidung zur Uniform zu tragen. Eine Ausnahme bilden hierbei lediglich Sturzhelm und Schutzanzug während der Fahrt mit dem Privatkrad außer Dienst sowie die eigenen Halbschuhe.

In den Außentaschen der Uniform dürfen keine sichtbar hervorstehenden Gegenstände (Füllfederhalter usw.) getragen werden.

Das Tragen von Auszeichnungen

Alle Angehörigen der Nationalen Volksarmee sind verpflichtet, ihnen verliehene staatliche Auszeichnungen (Orden, Medaillen, Abzeichen, Ordens- und Interimsspangen) an der Uniform zu tragen (Bild 7.9).

Auf der linken Brustseite sind von innen nach außen unter anderem folgende Auszeichnungen zu tragen:

- „Brigade der sozialistischen Arbeit“,
- „Hervorragender Jungaktivist“,
- Verdienstmedaille der Nationalen Volksarmee,
- „Aktivist des Siebenjahrplans“,
- Leistungsabzeichen der Nationalen Volksarmee.

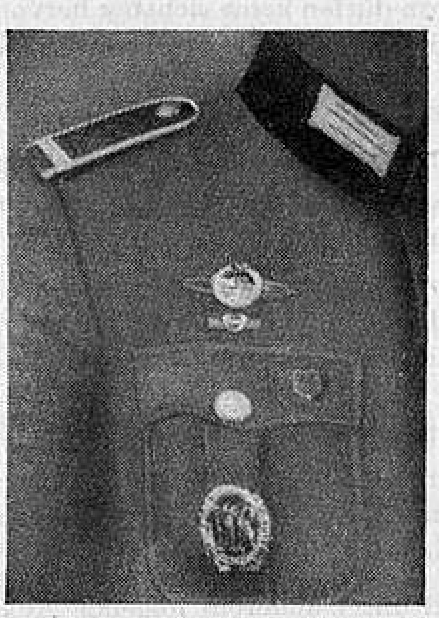
Auf der rechten Brustseite sind unter anderem folgende Auszeichnungen zu tragen:

- „Verdienter Meister des Sports“,
- „Meister des Sports“.

Ehrenzeichen und Abzeichen, die keine staatlichen Auszeichnungen sind, werden auf der rechten Brustseite getragen. Über der rechten Brusttasche werden unter anderem getragen:

7.9 Das Tragen von Auszeichnungen







- „Friedensmedaille der Freien Deutschen Jugend“,
- „Ehrennadel des Deutschen Turn- und Sportbundes“,
- Abzeichen „Für gutes Wissen“.

Auf der Patte der rechten Brusttasche:

- FDJ-Abzeichen.

Auf der Falte der rechten Brusttasche:

- Sportleistungsabzeichen.

Verliehene ausländische Orden, Medaillen und Abzeichen werden ihrer Bedeutung nach, im allgemeinen nach den deutschen Auszeichnungen, eingeordnet.

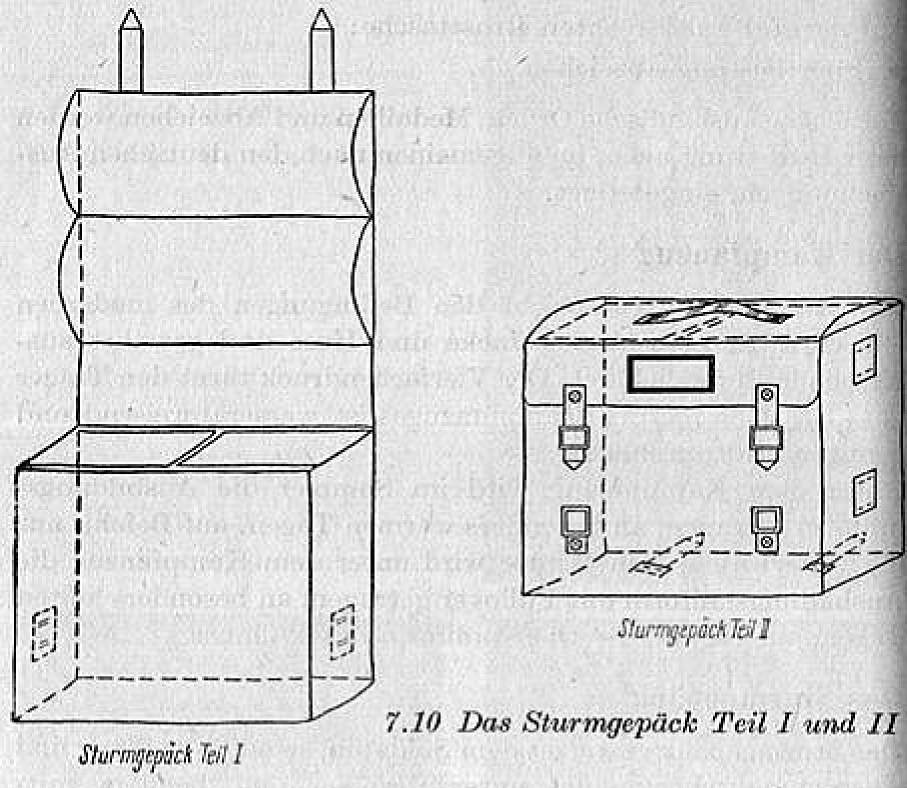
Der Kampfanzug

Der Kampfanzug entspricht den Bedingungen des modernen Gefechts. Er besteht aus Jacke und Hose und gewährt ausreichende Beweglichkeit. Der Vierfarbendruck tarnt den Träger gut. Das Gewebe des Kampfanzuges ist wasserabweisend und genügend luftdurchlässig.
Unter dem Kampfanzug wird im Sommer die Ausbildungsuniform getragen, an besonders warmen Tagen, auf Befehl, nur die Unterwäsche. Im Winter wird unter dem Kampfanzug die Ausbildungsuniform mit Pullover getragen, an besonders kalten Tagen, auf Befehl, die Dienstuniform mit Pullover.

Das Sturmgepäck

Das Sturmgepäck gestattet dem Soldaten, seine Bekleidung und Ausrüstung zweckmäßig unterzubringen und bequem mitzuführen (Bild 7.10).
Das Sturmgepäck besteht aus Teil I und II. Teil I wird vom Soldaten mit dem Tragegestell auf dem Rücken getragen und ist gewöhnlich ständig am Mann. Teil II wird auf dem Gefechtsfahrzeug mitgeführt. Wenn es erforderlich ist, wird Teil II auf Teil I aufgeschnallt und vom Soldaten getragen.
Teil I nimmt die Bekleidungs- und Ausrüstungsstücke auf, die zur Aufrechterhaltung der Kampffähigkeit notwendig sind, sowie Dinge des täglichen Bedarfs:

- Schutzstrümpfe,
- Schuhputzzeug,
- Wasch- und Rasierzeug,
- Waffenreinigungsgerät,
- 2 Handtücher,
- 2 Kragenbinden,
- 1 Paar Fußlappen,
- Kochgeschirr,
- Taschentücher,



7.10 Das Sturmgepäck Teil I und II

- Eßbesteck,
- Nähzeug,
- Schreibzeug (Briefpapier usw.),
- Feldmütze (wenn Stahlhelm getragen wird),
- 1 Paar Socken.

Auf den Teil I des Sturmgepäcks wird die Zeltbahn aufgeschnallt. In den Teil II des Sturmgepäcks sind alle übrigen Bekleidungs- und Ausrüstungsstücke einzupacken, die laut Norm für den Einsatz vorgesehen sind. Entsprechend der Jahreszeit oder der Witterung können das unter anderem sein:

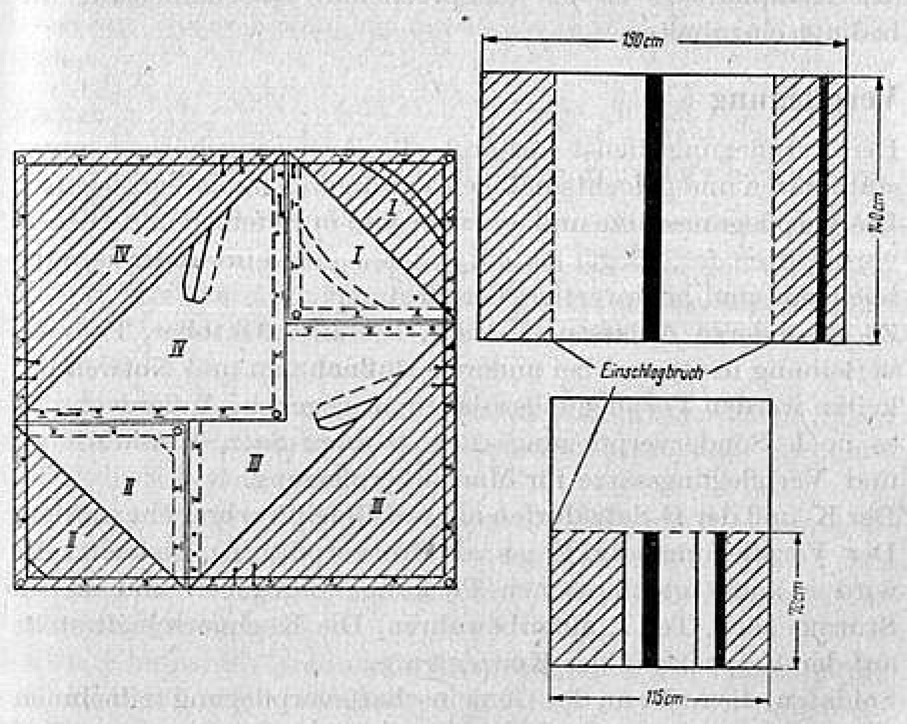
- Kopfschützer,
- Strickhandschuhe,
- Pullover,
- 1 Garnitur Unterwäsche,

- Handtuch,
- Dienstuniform oder Ausbildungsuniform.

Auf den Teil II des Sturmgepäcks wird die Einsatzdecke aufgeschnallt. Bild 7.11 zeigt, wie Zeltbahn und Decke zu legen sind. Mußt du beide Teile des Sturmgepäcks mitführen, so verbinde sie miteinander.

Verfahre dabei folgendermaßen:

- Deckelklappe des Teils I zurückschlagen;
- Decke vom Teil II abknöpfen und Teil II auf Teil I legen;
- Gurtstrippen des Teils II an den Schnallen des Teils I anschnallen;
- Decke wieder so knöpfen, wie sie beim Einzelteil angebracht war;
- Schnallriemen der Zeltbahn lösen und durch die unteren Schlaufen des Teils II durchziehen;
- Zeltbahn und Decke zusammenschnallen.



7.11 Reihenfolge des Faltens der Zeltbahn und Decke vor dem Zusammenrollen

Das Sacheninstandsetzen

Die Bekleidung und Ausrüstung ist Volkseigentum und außerdem ein materieller Bestandteil der Gefechtsbereitschaft; sie muß daher ständig gepflegt und rechtzeitig instand gesetzt werden. Zur Pflege und Reinigung sowie für kleine Instandsetzungen steht dir die im Tagesdienstablaufplan festgelegte Putz- und Flickstunde zur Verfügung.

Zum Sacheninstandsetzen gehören:

- Einfetten und Walken des Schuhwerks;
- Bürsten, Klopfen und Entfernen von Flecken aus der Oberbekleidung;
- Stopfen der Strümpfe;
- kleinere Instandsetzungen an der Oberbekleidung (Knöpfe annähen, Knopflöcher einfassen usw.).

Feldmütze, Kragenbinden, Handschuhe, Socken, Fußlappen, Ausbildungsuniform und Arbeitsanzug, wenn es notwendig ist, auch den Kampfanzug, mußt du selbst waschen. Beim Waschen des Kampfanzugs ist die entsprechende Waschanleitung unbedingt einzuhalten.

Verpflegung

Der Verpflegungsdienst versorgt alle Armeeangehörigen unter stationären und gefechtsmäßigen Bedingungen mit Verpflegung. Die Verpflegungssätze und -normen sind in Befehlen und Dienstvorschriften festgelegt; sie garantieren eine einwandfreie, ausreichende und hochwertige Verpflegung.
Zu besonderen Anlässen (1. März, 1. Mai, 7. Oktober, Fahnenverleihung usw.) und bei anderen Maßnahmen und Notwendigkeiten werden Verpflegungszulagen ausgegeben. Außerdem gibt es noch Sonderverpflegungssätze (Kampf-Satz, Einsatz-Satz) und Verpflegungssätze für Marschverpflegung.
Der K- und der E-Satz dürfen nur auf Befehl verbraucht werden. Der Verpflegungssatz E ist als Notverpflegung gedacht. Er wird in einer geschlossenen Packung ausgegeben und ist im Sturmgepäck, Teil I, aufzubewahren. Die Kochvorschrift steht auf der Verpackung der Konzentrate.
Soldaten, die nicht an der Gemeinschaftsverpflegung teilnehmen (Urlaub usw.), erhalten Verpflegungsgeld in Höhe von 3,55 DM je Tag.

Gegenstände des Verpflegungsdienstes sind schonend zu behandeln. Mit den Lebensmitteln ist sparsam umzugehen. Das heißt, es soll niemand mehr verlangen, als er verbrauchen kann.
Vor der Essenausgabe werden die Speisen vom Medizinischen Dienst kontrolliert und freigegeben.
Soldaten, die in einer Küchenkommission mitarbeiten, haben sich mit den Bestimmungen und mit der entsprechenden Dienstvorschrift vertraut zu machen, damit sie ihre Aufgaben verstehen und richtig durchführen können. Die Kommission soll überprüfen, ob alle Befehle, Bestimmungen und Dienstvorschriften auf dem Gebiet des Verpflegungsdienstes eingehalten und erfüllt werden. Die Küchenkommission ist verpflichtet, zu Vorschlägen und Kritiken der Soldaten Stellung zu nehmen. Jeder Soldat hat die Möglichkeit, über die Küchenkommission an der Speiseplangestaltung mitzuwirken.

Die Esseneinnahme in Kasernen

In den Tagesablaufplänen der Truppenteile sind die Essenszeiten festgelegt. Jeder Soldat hat am Essen teilzunehmen. Essen ist Dienst.

Merke:

> Vor dem Essen waschen, Fingernägel reinigen und Uniform säubern!

Der UvD läßt die Kompanie zum Essen heraustreten und kontrolliert ihre Vollzähligkeit. Außerdem überprüft er die Sauberkeit der Uniform, des Eßbestecks und der Hände. Danach rückt er mit der Kompanie zum Essen ab.
Nachdem die Tischdienste die Speisen aufgetragen haben, läßt der UvD die Kompanie in den Speisesaal einrücken. Er überwacht die Esseneinnahme.
Nach dem Essen haben die Soldaten ihr Eßbesteck zu reinigen und vor dem Speisesaal zum Rückmarsch anzutreten. Nach der Kontrolle der Vollzähligkeit läßt der UvD die Kompanie in die Unterkunft abrücken.
Ist die Kompanie durch einen unvorhergesehenen Umstand an der Essenteilnahme verhindert, so hat der UvD mit dem Küchenleiter zu vereinbaren, daß das Essen später eingenommen wird.

Die zum Tischdienst eingeteilten Soldaten haben das Essen zu empfangen und entsprechend der Sitzordnung auf die Tische zu verteilen. Der Verantwortliche für den Tischdienst hat darauf zu achten, daß die Verpflegung vollzählig empfangen wird und die Tischdienste die Portionen gleichmäßig verteilen, außerdem darauf, daß die Tischdienste die Verpflegung nicht mit den Fingern berühren.
Nach der Esseneinnahme haben die Tischdienste das Geschirr abzuräumen und die Tische zu säubern.
Nicht benötigte (nicht berührte) Portionen sind von den Tischdiensten an die Essenausgabe zurückzugeben.

Die Verpflegung unter gefechtsmäßigen Bedingungen

Unter gefechtsmäßigen Bedingungen erfolgt die Essenausgabe und -einnahme entsprechend den Bedingungen der Gefechtslage auf Befehl der Vorgesetzten.

Merke:

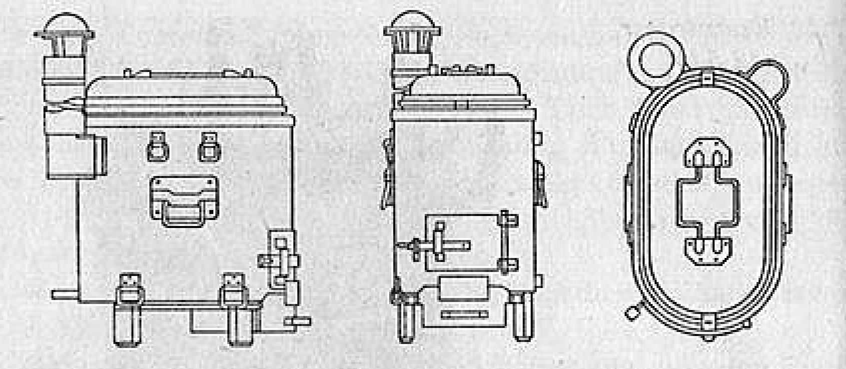
> Unter keinen Umständen darf die Erfüllung der Gefechtsaufgabe durch die Esseneinnahme vernachlässigt werden!

Das Essen wird zu den befohlenen Zeiten von den befohlenen Plätzen abgeholt. Die Abholung erfolgt unter Führung eines Verantwortlichen durch Essenholer, die gewöhnlich von den Zügen oder Gruppen gestellt werden. Auf dem Wege zur Verpflegungsausgabe und zurück haben sich die Essenholer gedeckt zu bewegen.
Transportiert wird das Essen in Kochgeschirren oder in Essenträgern (Bild 7.12). Trinkwasser wird meist in Wassertragebehältern (Bild 7.13) geholt.
Von den Zügen oder Gruppen wird das Essen in Kochgeschirren bis in die Stellung beziehungsweise bis zum Posten herangebracht. Bleibt eine Stellung längere Zeit besetzt, dann haben die Essenholer die Wege zur Verpflegungsausgabe ständig zu wechseln, um dem Gegner die Aufklärung zu erschweren.
Unter den Bedingungen, daß die Verpflegung durch die Feldküchen nicht sichergestellt werden kann oder die Abholung des Essens nicht möglich ist, bereiten sich die Gruppen oder Züge das Essen in Kleinküchen oder in Behelfskochgeräten selbst zu.

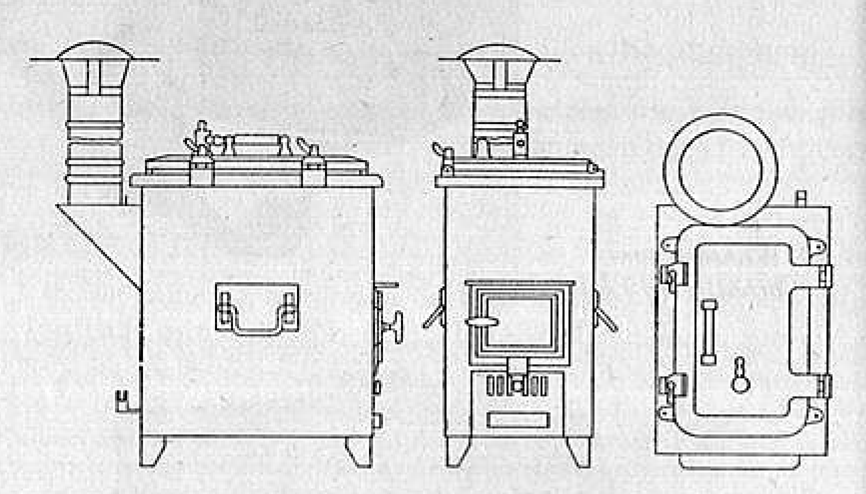
7.12 Essenträger (12,5 l)



7.13 Wassertragebehälter (12,5 l)



7.14 Kleinküche KK-15



7.15 Kleinküche KK-25

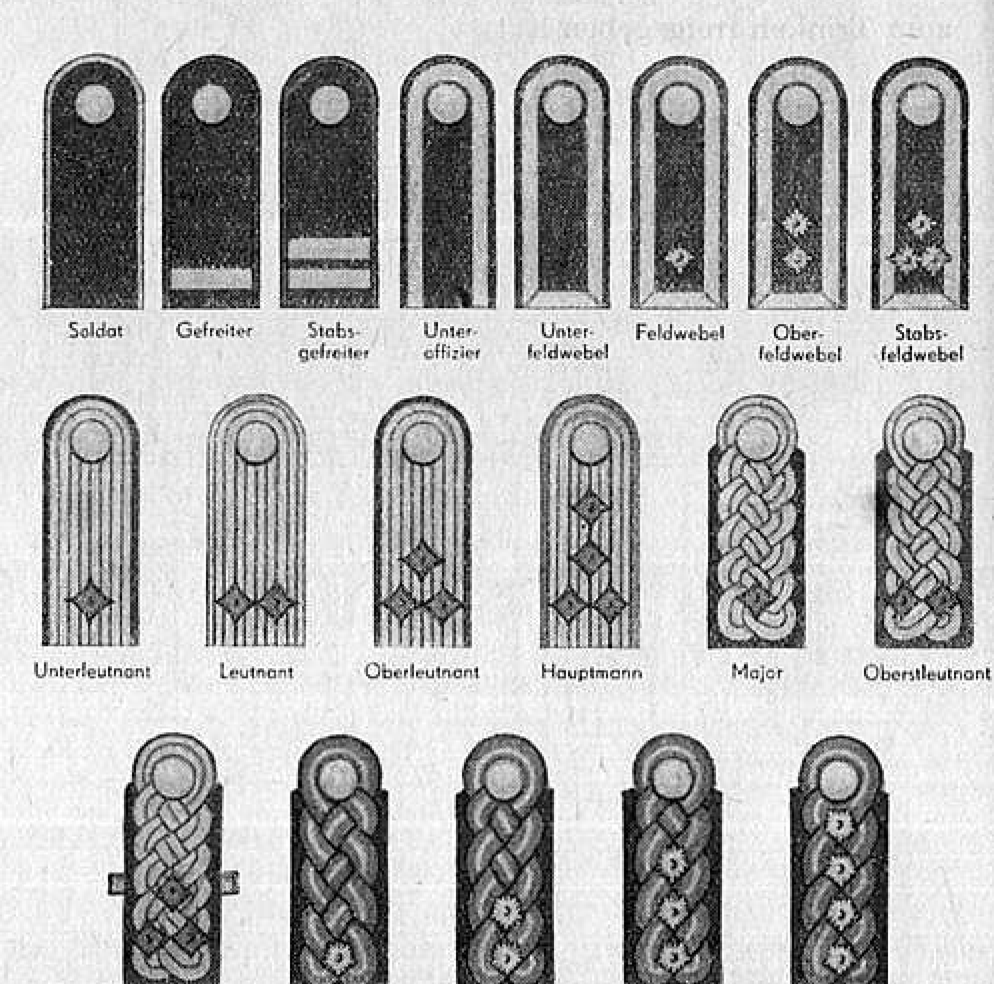
An kleinere Einheiten können zu diesem Zweck die Kleinküchen KK-15 oder KK-25 ausgegeben werden (Bild 7.14 und 7.15).
Bei der Benutzung von Behelfskochgeräten ist unbedingt auf die Einhaltung der Hygienebestimmungen zu achten.
Das Essen ist von einem Armeeangehörigen zuzubereiten, der über gewisse Kochkenntnisse verfügt. Darüber hinaus sollte jeder Soldat einfache Speisen und Getränke selbst zubereiten können.
Die Kleinküche oder die Behelfskochstelle ist so aufzustellen beziehungsweise anzulegen, daß sie vom Gegner nicht bemerkt werden kann. Um die Rauchbildung auf ein Mindestmaß zu

beschränken, soll nur trockenes Holz verwendet werden. Es ist darauf zu achten, daß die Kochstelle richtigen Zug hat.
Mit Lebensmitteln und Wasser ist sparsam umzugehen.

Beachte:

Kein Wasser aus irgendeiner Wasserstelle trinken, das nicht zum Trinken freigegeben ist!

Dienstgradabzeichen der Nationalen Volksarmee



Soldat — Gefreiter — Stabsgefreiter — Unteroffizier — Unterfeldwebel — Feldwebel — Oberfeldwebel — Stabsfeldwebel

Unterleutnant — Leutnant — Oberleutnant — Hauptmann — Major — Oberstleutnant

Oberst der Reserve — Generalmajor — Generalleutnant — Generaloberst — Armeegeneral

Volksmarine

Matrose | Obermatrose | Stabsmatrose | Maat | Obermaat | Meister | Obermeister | Stabsobermeister

Unterleutnant | Leutnant | Oberleutnant | Kapitänleutnant





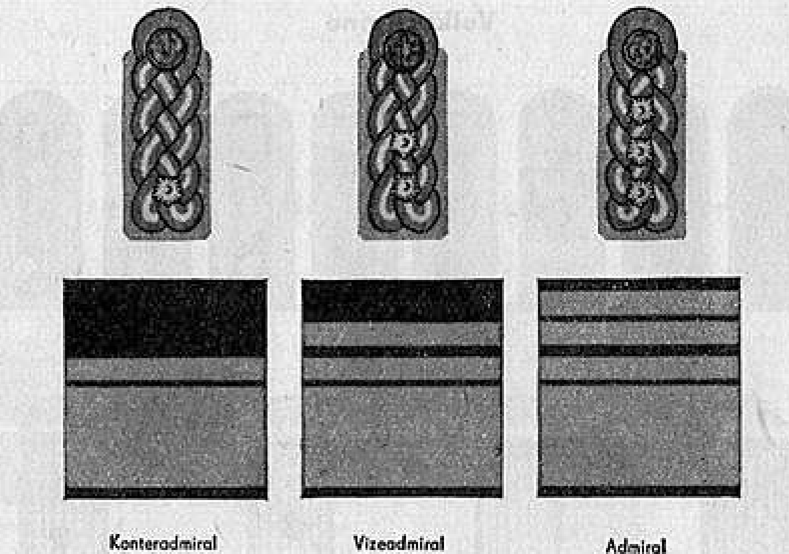








Korvettenkapitän | Fregattenkapitän | Kapitän zur See



Konteradmiral Vizeadmiral Admiral

Dienstgradabzeichen für Sonder- und Spezialbekleidung

Unteroffiziere

Uffz. u. Unterfeldwebel

Feldwebel

Ober- und Stabsfeldwebel

Offiziere

Unterleutnant

Leutnant

Oberleutnant

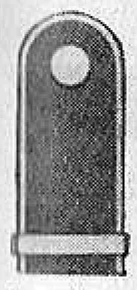
Hauptmann

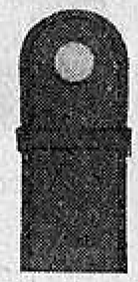
Major

Oberstleutnant

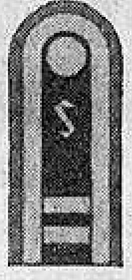
Oberst

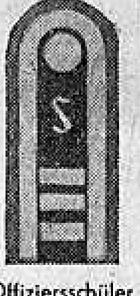
Schulterklappen für Unteroffiziers- und Offiziersschüler


Unteroffiziers-schüler


Offiziersbewerber

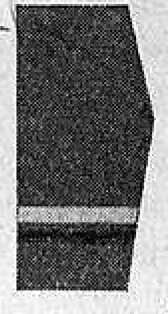

Offiziersschüler 1. Lehrjahr


Offiziersschüler 2. Lehrjahr


Offiziersschüler 3. Lehrjahr


Offiziersschüler 4. Lehrjahr

Ärmelabzeichen

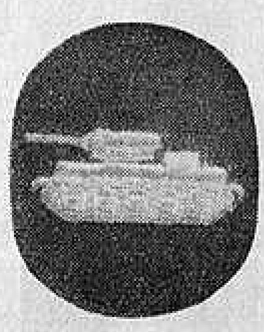

Hauptfeldwebel


über 3jährige Dienstzeit


über 5jährige Dienstzeit

Dienstlaufbahnabzeichen für Soldaten und Unteroffiziere

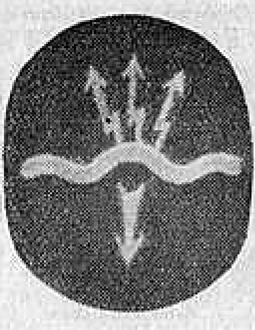
Landstreitkräfte


Panzereinheiten

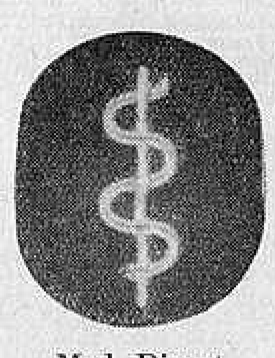

Aufklärer


Kraftfahrer


Truppen-Nachrichten-einheiten


Funkortung


Nachrichten-technisches Personal

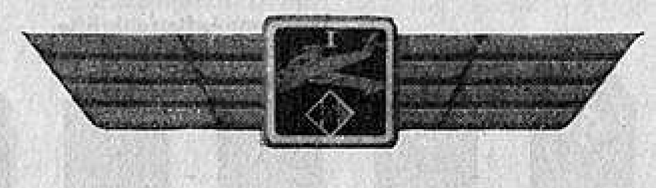

Med.-Dienst


Steuermann

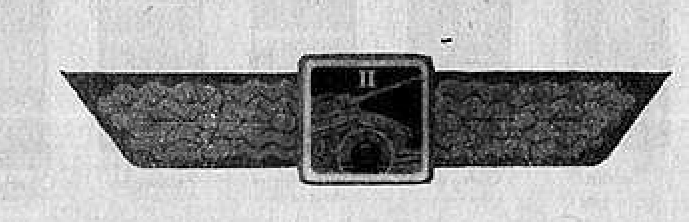

Feuerwerker

Klassifizierungsabzeichen

Flugzeugführer



Panzerfahrer



Kommandanten von Schnellbooten



Einheitliches Klassifizierungsabzeichen



Die Klassifizierungsabzeichen werden in drei Leistungsklassen verliehen (I–III).

Die Schwingen und Eichenlaubsymbole sind goldfarben.

Das Staatsemblem im einheitlichen Abzeichen entspricht den Originalfarben.

Die Grundfarben in den Quadraten sind:

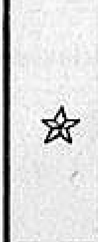
- beim Abzeichen für Flugzeugführer — himmelblau
- beim Abzeichen für Panzerfahrer — schwarz
- beim Abzeichen für Kdt. von Schnellbooten — ultramarinblau
- beim einheitlichen Abzeichen — rot

Sowjetunion

Land- und Luftstreitkräfte

Soldat | Gefreiter | Unteroffizier | Feldwebel | Oberfeldwebel | Hauptfeldwebel

Unterleutnant | Leutnant | Oberleutnant | Hauptmann | Major | Oberstleutnant | Oberst

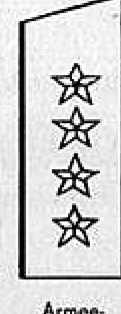


Generalmajor

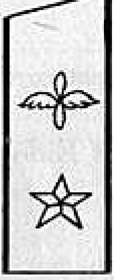
Generalleutnant



Generaloberst



Armeegeneral



Marschall der Waffengattung



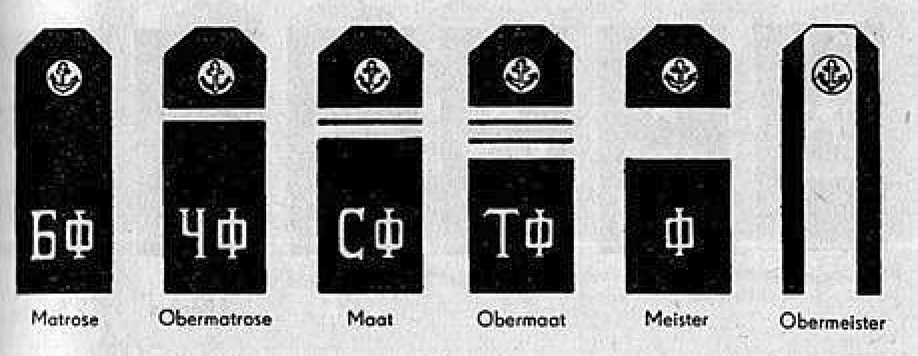
Hauptmarschall der Waffengattung

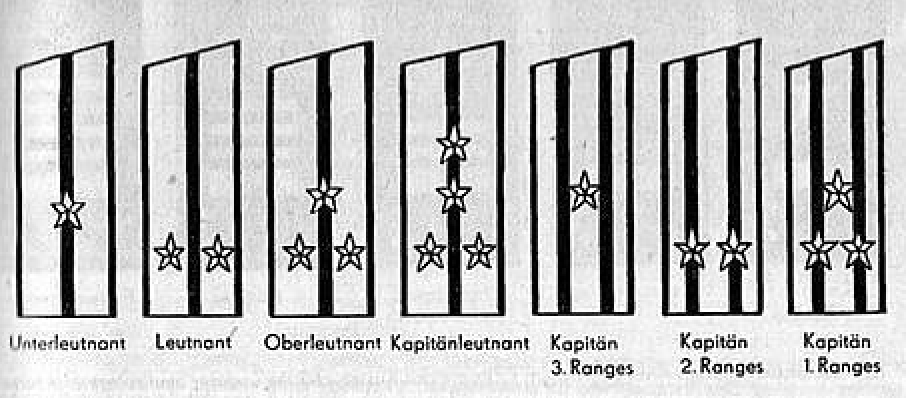


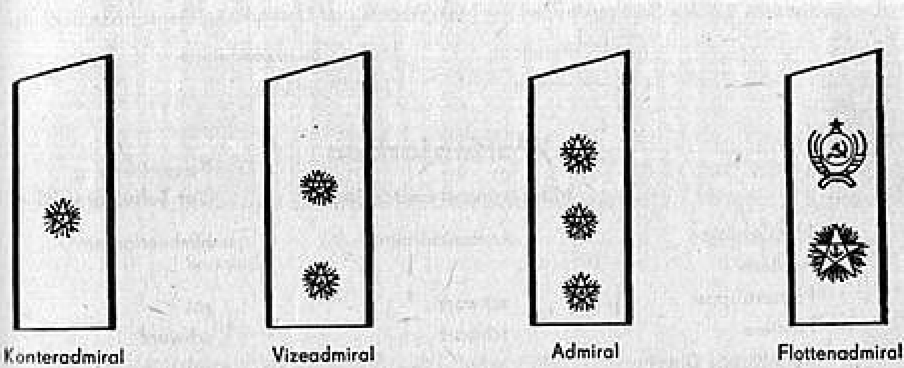
Marschall der Sowjetunion

Sowjetunion

Seestreitkräfte







Sowjetunion

Ärmelabzeichen der Seeoffiziere

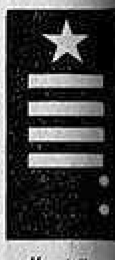

Unterleutnant


Leutnant


Oberleutnant


Kapitänleutnant


Kapitän 3. Ranges


Kapitän 2. Ranges


Kapitän 1. Ranges


Konteradmiral


Vizeadmiral


Admiral


Flottenadmiral

Nur Seeoffiziere tragen Ärmelabzeichen; Offiziere des Küstenschutzes und der Seefliegerkräfte nicht.

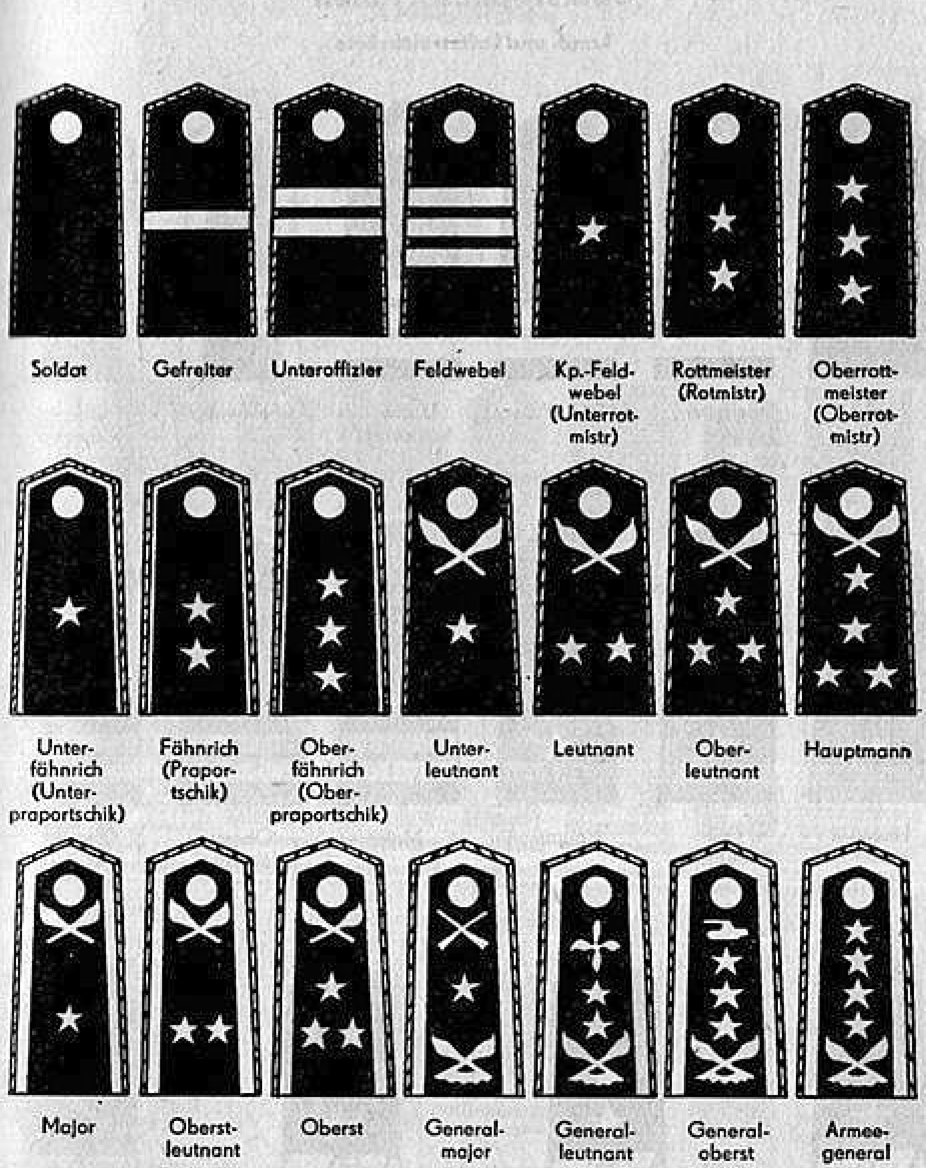
Die Buchstaben auf den Schulterklappen der Mannschafts- und Unteroffiziersdienstgrade bedeuten:

БФ — Ostseeflotte   ЧФ — Schwarzmeerflotte
СФ — Nordflotte   ТФ — Pazifikflotte

Waffenfarben

	Mützenband und Spiegel	Paspelierung der Schulterstücke
Mot.-Schützen	himbeerfarben	himbeerfarben
Artillerie		
Panzertruppe	schwarz	rot
Pioniere	schwarz	schwarz
Rückwärtige Dienste	grün	rot
Luftstreitkräfte	hellblau	hellblau
Seeoffiziere	—	schwarz
Küstenschutz	—	rot
Seeflieger	—	hellblau

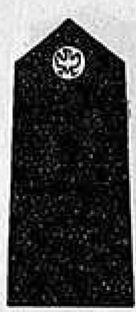
Tschechoslowakische Volksarmee



Unterrotmistr bis Oberpraportschik sind Dienstgrade für Berufsunteroffiziere, Sterne und Umrandung sind silbern, Sterne, Umrandung und Embleme (Hussitenkeule) bei Offizieren und Generalen goldfarben.

Volksrepublik Polen

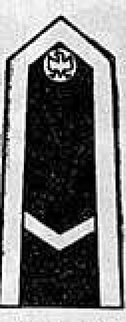
Land- und Luftstreitkräfte

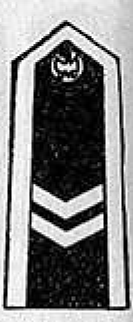

Soldat


Gefreiter


Unteroffizier


Unter-
feldwebel


Feldwebel


Ober-
feldwebel


Leutnant


Ober-
leutnant


Hauptmann


Major


Oberst-
leutnant


Oberst


Brigade-
general

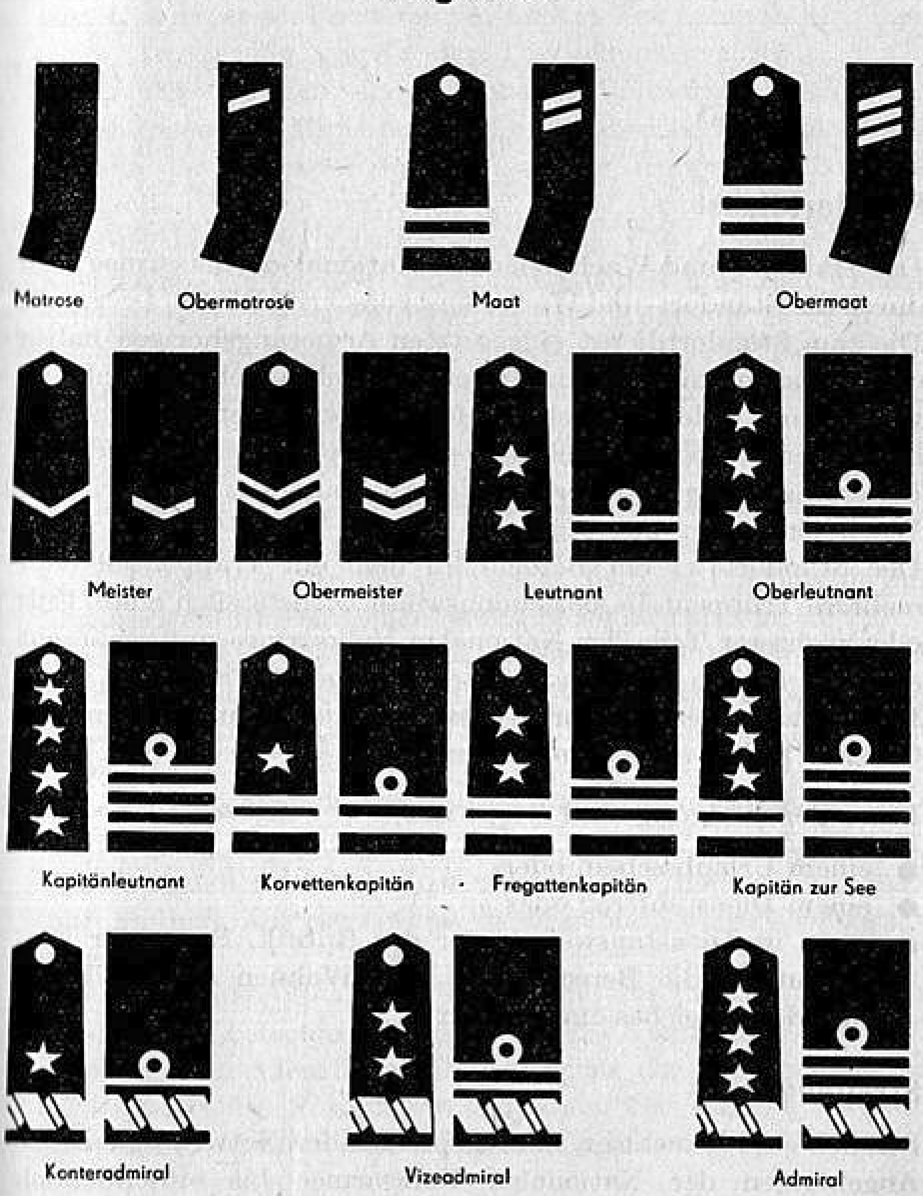

Divisions-
general


Waffen-
general


Marschall
Polens

Volksrepublik Polen

Kriegsflotte



Schulterstücke werden nur zum Mantel, zur Ausgehuniform (weiß) und zur Sommerbluse getragen, zur Dienst- und Paradeuniform nur die Ärmelabzeichen.

8. Standort- und Wachdienst

Standortdienst

Der Standort- und Wachdienst der Nationalen Volksarmee wird durch die Standort- und Wachdienstvorschrift DV-10/4 geregelt. Die zum Standortdienst eingesetzten Armeeangehörigen haben exakt und militärisch aufzutreten, die militärische Disziplin zu wahren und widerspruchslos Befehle auszuführen. Jeder Angehörige der Nationalen Volksarmee ist verpflichtet, die Soldaten, Unteroffiziere und Offiziere bei der Ausübung des Standort- und Wachdienstes zu unterstützen.
Der Standort ist ein Bereich, in dem ein Truppenteil oder mehrere Truppenteile beziehungsweise Dienststellen eines Teils oder mehrerer Teile der Nationalen Volksarmee untergebracht sind und in dem ein Standortältester eingesetzt ist.
Das Verlassen des Standortes durch Soldaten, Unteroffiziere und Offiziere bedarf einer Genehmigung.

Diese Genehmigung wird erteilt mit

- einem Urlaubsschein oder
- einem Dienstauftrag oder
- wenn im Dienstausweis (unter der Rubrik, Raum für Eintragungen) die Berechtigung zum Wohnen außerhalb des Standortbereiches eingetragen ist.

Streifendienst

Streifen sind berechtigt, bei entsprechender Notwendigkeit alle Angehörigen der Nationalen Volksarmee bis einschließlich Dienstgrad Oberst zu kontrollieren. Offiziere sind nur vom Offizier der Streife zu kontrollieren. Den Weisungen der Streife ist widerspruchslos Folge zu leisten.
Schädigen Armeeangehörige das Ansehen der Nationalen Volksarmee, so hat die Streife deren Personalien und deren Dienst-

stelle festzustellen und Maßnahmen zur sofortigen Beseitigung der Mängel zu treffen.
Wird einer Aufforderung des Streifenführers nicht Folge geleistet, so hat er das Recht der vorläufigen Festnahme beziehungsweise Arretierung gemäß der Disziplinarvorschrift.
Außer den Streifen der Nationalen Volksarmee haben alle Angehörigen des Ministeriums für Staatssicherheit, der Volkspolizei, der Transportpolizei und des Amtes für Zoll und Kontrolle des Warenverkehrs in ihrem Zuständigkeitsbereich *in Ausübung ihres Dienstes das Recht*, von Angehörigen der Nationalen Volksarmee den Dienstausweis und den Dienstauftrag oder den Urlaubsschein zur Kontrolle zu fordern.
Alle Armeeangehörigen sind verpflichtet, bei der Fahrkartenkontrolle durch Beschäftigte der Deutschen Reichsbahn (Zugschaffner) die Militärfahrkarten vorzuzeigen. In Zivil reisende Armeeangehörige haben auf Verlangen neben der Militärfahrkarte den Urlaubsschein *oder* den Dienstausweis vorzuzeigen.
Bei Vorkommnissen zwischen Zivilpersonen und Armeeangehörigen haben die Streifen möglichst in Zusammenarbeit mit Angehörigen der Deutschen Volkspolizei zu handeln.
Den Forderungen der diensthabenden Organe des Ministeriums für Staatssicherheit, der Deutschen Volkspolizei haben die Angehörigen der Nationalen Volksarmee unverzüglich nachzukommen.
Bei Aufforderungen haben sie ihnen Hilfe zu erweisen.
Während der Ausübung des Dienstes ist es den Angehörigen der Streife verboten, Alkohol zu trinken oder sich von der Ausführung ihres Auftrages abhalten beziehungsweise ablenken zu lassen.
Gaststätten und öffentliche Räume sind von der Streife nur zur Kontrolle zu betreten. Die unmittelbare Kontrolle in der Gaststätte (in den öffentlichen Räumen) hat der Streifenführer in Begleitung eines Postens vorzunehmen. Die übrigen Streifenposten verbleiben an den Ein- und Ausgängen.

Arretierung und Schußwaffengebrauch

Vorläufige Festnahme

Die Armeeangehörigen haben wie jeder andere Bürger der Deutschen Demokratischen Republik das Recht der vorläufigen

Festnahme, wenn die Voraussetzungen des § 152 der Strafprozeßordnung vorliegen.

1. § 152 der Strafprozeßordnung lautet: Wird jemand auf frischer Tat betroffen oder verfolgt, so ist, wenn er der Flucht verdächtig ist oder seine Personalien nicht sofort festgestellt werden können, jedermann befugt, ihn auch ohne richterlichen Haftbefehl vorläufig festzunehmen.

2. Bei Staatsverbrechen (z. B. Staatsverrat, Spionage, staatsgefährdende Gewaltakte, Sabotage usw.) und anderen schweren Verbrechen (z. B. bei Mord, schweren Angriffen auf Personen oder das gesellschaftliche Eigentum usw.) und Verletzung der Staatsgrenze der Deutschen Demokratischen Republik ist jeder Armeeangehörige nicht nur berechtigt, sondern verpflichtet, den auf frischer Tat betroffenen oder verfolgten Täter vorläufig festzunehmen oder dessen Festnahme zu veranlassen.

3. Die Streifen, Wachen und Posten der Nationalen Volksarmee sind verpflichtet, auf frischer Tat betroffene Personen vorläufig festzunehmen beziehungsweise die vorläufige Festnahme zu veranlassen:

- bei Tätlichkeiten und Angriffen gegen Streifen, Wachen oder Posten;
- bei Betreten des Postenbereiches durch Unbefugte;
- bei Verletzung der Staatsgrenze der Deutschen Demokratischen Republik;
- wenn Armeeangehörige unberechtigt die Dienststelle verlassen und der unerlaubten Entfernung oder der Fahnenflucht verdächtig sind;
- bei Verstößen gegen die militärische Ordnung und Disziplin in der Öffentlichkeit.

Bei der vorläufigen Festnahme ist der betreffenden Person ausdrücklich zu erklären, daß sie vorläufig festgenommen ist, zum Beispiel: „*Stehenbleiben, Sie sind vorläufig festgenommen!*" Bei flüchtigen Personen ist zu rufen: „*Halt — stehenbleiben!*" Von Armeeangehörigen, die im Besitz einer Schußwaffe sind, ist außerdem anzudrohen, daß bei geringstem Fluchtversuch von der Schußwaffe Gebrauch gemacht wird, zum Beispiel: „*Halt — stehenbleiben, oder ich schieße!*"

Von der Schußwaffe darf nur Gebrauch gemacht werden:

- auf Befehl des Ministers für Nationale Verteidigung bei Einsätzen zum Schutze der Deutschen Demokratischen Republik;
- auf Befehl des Kommandeurs, des Wachhabenden oder des Streifenführers bei Angriffen auf Einheiten, Wachen und Streifen, wenn die Schußwaffe zur Selbstverteidigung, soweit andere Mittel nicht oder nicht mehr ausreichen, beziehungsweise zur Brechung des bewaffneten Widerstandes notwendig ist;
- im Gefecht auf eigenen Entschluß der Vorgesetzten, um offenen Ungehorsam oder Widerstand eines Angehörigen der Nationalen Volksarmee zur Wiederherstellung der militärischen Ordnung und Disziplin zu brechen;
- auf eigenen Entschluß durch Wachen, Posten und Streifen sowie andere ständige oder zeitweilige Waffenträger, wenn andere Mittel nicht ausreichen, um Handlungen, die offensichtlich auf Verrat der Arbeiter-und-Bauern-Macht gerichtet sind, zu unterbinden;
- einen unmittelbar drohenden oder gegenwärtigen Angriff auf Anlagen der bewaffneten Organe und andere staatliche, gesellschaftliche oder wirtschaftliche Einrichtungen, auf sich selbst oder andere Personen erfolgreich zu verhindern (Notwehr oder Notstand);*
- Der Gebrauch der Schußwaffe ist die äußerste Maßnahme der Gewaltanwendung gegenüber Personen. Er ist nur dann

* § 53 und 54 des Strafgesetzbuches lauten:
„Notwehr — § 53 —" (1) Eine strafbare Handlung ist nicht vorhanden, wenn die Handlung durch Notwehr geboten war. (2) Notwehr ist diejenige Verteidigung, welche erforderlich ist, um einen gegenwärtigen rechtswidrigen Angriff von sich selbst oder einem anderen abzuwenden. (3) Die Überschreitung der Notwehr ist nicht strafbar, wenn der Täter in Bestürzung, Furcht oder Schrecken über die Grenzen der Verteidigung hinausgegangen ist.
„Notstand — § 54 —" Eine strafbare Handlung ist nicht vorhanden, wenn die Handlung außer dem Falle der Notwehr in einem unverschuldeten, auf andere Weise nicht zu beseitigenden Notstande zur Rettung aus einer gegenwärtigen Gefahr für Leib oder Leben des Täters oder eines Angehörigen begangen worden ist.

zulässig, wenn alle anderen Maßnahmen erfolglos blieben, oder dann, wenn es auf Grund der Lage nicht möglich ist, andere Maßnahmen zu treffen.

Von der Schußwaffe darf insbesondere nicht oder nicht mehr Gebrauch gemacht werden:

- wenn dadurch das Leben und die Gesundheit anderer Personen erheblich gefährdet ist (z. B. auf stark belebten Straßen, in vollbesetzten Gaststätten usw.);
- wenn die Umstände, die den Schußwaffengebrauch rechtfertigen, nicht oder nicht mehr vorliegen (z. B. wenn kein unmittelbar drohender gegenwärtiger Angriff vorliegt oder dieser mit anderen Mitteln abgewehrt werden kann, wenn der Widerstand inzwischen gebrochen ist).

Der Schußwaffengebrauch ist in jedem Falle unverzüglich dem unmittelbaren Vorgesetzten zu melden.
Gegenüber flüchtenden Personen, die vorläufig festgenommen wurden oder festzunehmen sind, darf erst dann von der Schußwaffe Gebrauch gemacht werden, nachdem einmal laut und verständlich gerufen wurde: „*Halt — stehenbleiben, oder ich schieße!*"
Bleibt der Flüchtige daraufhin nicht stehen, so ist ein Warnschuß in die Luft, ohne Personen zu gefährden, abzugeben. Wird die Flucht weiter fortgesetzt, sind gezielte Schüsse so abzugeben, daß die Bewegungsfreiheit des Flüchtenden möglichst nur behindert wird.
Ohne Anruf und Abgabe eines Warnschusses darf nur dann von der Schußwaffe Gebrauch gemacht werden, wenn es zur Abwehr eines plötzlichen tätlichen Angriffs, der mit anderen Mitteln nicht abgewehrt werden kann, sowie zur Brechung bewaffneten Widerstandes erforderlich ist oder wenn eine unmittelbare Gefahr für andere Personen, sich selbst oder Anlagen der bewaffneten Organe, gesellschaftliche oder staatliche Einrichtungen eintreten würde. Dabei ist ein besonders strenger Maßstab anzulegen und möglichst so vorzugehen, daß die betreffende Person in ihrer Bewegungsfreiheit nur behindert wird und vorläufig festgenommen werden kann.

Der Wachdienst

Der Wachdienst ist eine *Gefechtsaufgabe*, die von den zur Wache befohlenen Armeeangehörigen ein Höchstmaß an Verantwortungsbewußtsein, Disziplin und kämpferischen Einsatz erfordert.
Wachen werden befohlen, um Personen zu schützen, Kasernen, Anlagen und Technik der Nationalen Volksarmee zu sichern und zu verteidigen.
Der Wachdienst beginnt mit der Vergatterung und gilt erst dann als beendet, wenn nach der Wachablösung die Waffen ordnungsgemäß gereinigt und abgegeben sind.
Für alle Angehörigen der Wache wird der Dienst nach einer entsprechend den Besonderheiten des zu bewachenden Objektes ausgearbeiteten Wach- und Postenanweisung geregelt, die auf der Grundlage der Standortdienst- und Wachvorschrift erarbeitet ist. Den Wachhabenden gegenüber haben nur die Wachvorgesetzten Befehlsbefugnisse. Befehlsbefugnisse gegenüber dem Posten haben nur:

- der Wachhabende und dessen Gehilfe;
- der Aufführende.

Wachvorgesetzte gegenüber dem Wachhabenden sind:

a) **bei Standortwachen**
   - der Offizier vom Standortdienst und dessen Gehilfe;
   - der Standortkommandant;
   - der Standortälteste und dessen direkte Vorgesetzte.

b) **bei Kasernenwachen**
   - der Offizier vom Dienst und dessen Gehilfe;
   - der Stabschef des Truppenteils;
   - der Kommandeur des Truppenteils und dessen direkte Vorgesetzte.

Im Standort- und Wachdienst befindliche Armeeangehörige haben beim Erscheinen von Wachvorgesetzten Meldung zu erstatten.
Der Wachhabende ist für die Bewachung und Verteidigung der Kaserne beziehungsweise Anlage, die ordnungsgemäße Ausführung des Wachdienstes und die Gefechtsbereitschaft der Wache verantwortlich.

Der Gehilfe des Wachhabenden untersteht dem Wachhabenden und handelt nach seinen Befehlen. Bei kleineren Wachen kann der Stellvertreter des Wachhabenden gleichzeitig Aufführender sein.

Der Aufführende untersteht dem Wachhabenden und seinem Gehilfen. Er hat nur ihre Befehle zu befolgen und ist für die rechtzeitige Postenablösung, das vorschriftsmäßige Laden (Unterladen) und Entladen der Waffe verantwortlich. Er ist Vorgesetzter der abgelösten und ablösenden Posten.

Der Posten nimmt auf Grund seiner Gefechtsaufgabe eine besondere Stellung ein. Diese besondere Stellung ergibt sich aus dem besonderen Schutz seiner Rechte und seiner Person durch gesetzliche und militärische Bestimmungen.

Er ist nur einem begrenzten Personenkreis unterstellt:

- dem Wachhabenden,
- dem Gehilfen des Wachhabenden,
- dem für ihn zuständigen Aufführenden.

Alle Personen sind verpflichtet, die Weisungen des Postens, die sich aus seiner Gefechtsaufgabe im Postenbereich ergeben, widerspruchslos zu erfüllen.

Der Posten hat sein Postenbereich zu bewachen und unter Einsatz seines Lebens zu verteidigen.

Der Posten ist berechtigt, in Ausübung seines Dienstes allen Personen, außer den Wachvorgesetzten, Weisungen zu erteilen, die widerspruchslos zu befolgen sind. Nähern sich am Tage unbefugte Personen seinem Postenbereich, so ruft er einmal laut und verständlich: „*Halt — stehenbleiben, oder ich schieße!*" Während der Dunkelheit lautet der Anruf des Postens: „*Halt! — Wer da? Stehenbleiben, oder ich schieße!*" Wird die Aufforderung des Postens nicht befolgt, so handelt er nach den Bestimmungen über die vorläufige Festnahme und den Schußwaffengebrauch und alarmiert den Wachhabenden mittels der Signalanlage oder durch Abgabe von Warnschüssen.

Ruft der Posten während der Dunkelheit Personen an, die sich seinem Postenbereich nähern und folgt auf seinen Anruf die Antwort: „*Hier Wachhabender* (Gehilfe des Wachhabenden, Aufführender)", hat er anzuweisen: „*Wachhabender* (Gehilfe des Wachhabenden, Aufführender") *zu mir, die anderen stehenbleiben.*"

Wenn es notwendig ist, kann der Posten fordern, daß sich die ihm nähernden Personen das Gesicht beleuchten. Nachdem sich der Posten überzeugt hat, daß der Näherkommende ein Wachvorgesetzter ist, hat er ihm und seinen Begleitern Zutritt zum Postenbereich zu gewähren. Erkennt der Posten die Person, die sich als Wachhabender (Gehilfe des Wachhabenden, Aufführender) meldet, nicht oder erfüllen die Begleiter dieser Person die Forderung des Postens nicht, hat er die Näherkommenden mit dem Ruf: „*Halt — oder ich schieße!*" zu warnen. Wird dieser Aufforderung nicht Folge geleistet, hat der Posten von der Schußwaffe Gebrauch zu machen.

Bricht im Postenbereich ein Brand aus, hat der Posten unverzüglich Feueralarm zu geben und Maßnahmen zur Brandbekämpfung zu treffen, ohne die Beobachtung des zu bewachenden Objekts zu unterbrechen. Bei Ausbruch eines Brandes in der Nähe des Postenbereichs hat er den Wachhabenden zu verständigen.

In äußerst dringenden Fällen, die keinen Aufschub dulden, oder dann, wenn die Nachrichten- beziehungsweise Signalmittel gestört sind, kann der Posten den Wachhabenden oder Aufführenden durch Schüsse in die Luft alarmieren.

Dem Posten ist verboten:

die Waffe aus der Hand zu geben oder zu legen, mit der Waffe zu spielen und sie, ohne daß es notwendig ist, auf Personen zu richten, zu essen, zu trinken, zu rauchen, sich anzulehnen, zu setzen, zu legen, zu schlafen, sich zu unterhalten (wenn es nicht dienstlich erforderlich ist), Geschenke anzunehmen, über die Grenzen seines Postenbereiches hinauszugehen oder ihn vor der Ablösung zu verlassen.

Der Posten hat bei einem bewaffneten Überfall auf seine Person oder auf das zu bewachende Objekt *ohne Warnung* von der Schußwaffe Gebrauch zu machen.

Die Waffe hat der Posten entsprechend der Wach- und Postenanweisung zu tragen. Posten, außer Ehrenposten, erweisen die Ehrenbezeigung nach der Exerziervorschrift.

Erkrankt ein Posten während der Ausübung seines Dienstes, so hat er den Wachhabenden zu benachrichtigen, der die Ablösung anordnet.

Jeder zur Wache befohlene Armeeangehörige ist verpflichtet, sich auf den Wachdienst gründlich vorzubereiten.

Bei der Wachbelehrung wird dem Wachposten all das mitgeteilt, was er zur Durchführung seines Dienstes wissen muß.
Jedem Armeeangehörigen der neuen Wache steht vor dem Wachaufzug die Zeit von zwei Stunden zur persönlichen Vorbereitung zur Verfügung. Während dieser Zeit ist die Körperpflege zu betreiben, die Uniform und die Ausrüstung zu überprüfen und in Ordnung zu bringen.
Außerdem können die Angehörigen der ablösenden Wachen in dieser Zeit ruhen.

Ehrenbezeigung der Wachen

Alle Wachen erweisen in der Zeit von Tagesanbruch bis zum Einbrechen der Dunkelheit eine Ehrenbezeigung mit präsentiertem Gewehr (MPi) beim erstmaligen Erscheinen:

- dem Ersten Sekretär des Zentralkomitees der Sozialistischen Einheitspartei Deutschlands und Vorsitzenden des Staatsrates der Deutschen Demokratischen Republik und Vorsitzenden des Nationalen Verteidigungsrates der Deutschen Demokratischen Republik;
- dem Präsidenten der Volkskammer der Deutschen Demokratischen Republik;
- dem Vorsitzenden des Ministerrats der Deutschen Demokratischen Republik und seinen Stellvertretern;
- dem Minister für Nationale Verteidigung und seinen Stellvertretern;
- dem Chef der Teile und Militärbezirke in ihrem Bereich;
- den Kommandeuren der Verbände in ihrem Bereich;
- allen Wachvorgesetzten in ihrem Bereich, auf deren Befehl die Wache gestellt wird, ab Kommandeur eines Truppenteils und Gleichgestellte aufwärts.

Trifft eine der vorgenannten Persönlichkeiten in der Dienststelle ein, so ruft der Posten am Kontrolldurchlaß: „Wache heraustreten!" oder verständigt den Wachhabenden durch Klingelzeichen.
Vom Einbruch der Dunkelheit bis zum Wecken tritt die Wache zum Erweisen von Ehrenbezeigungen nur auf Befehl eines höheren Vorgesetzten heraus.

Die militärische Ordnung auf der Wache

Kein Angehöriger der Wache hat das Recht, ohne Erlaubnis des Wachhabenden das Wachgebäude zu verlassen. Im Wach-

gebäude muß Ruhe und Ordnung herrschen. Es ist erlaubt zu lesen, zu schreiben, Schach und andere Brettspiele zu spielen. Es ist verboten, Karten zu spielen, Radio zu hören, zu singen und auf Musikinstrumenten zu spielen.

Die Waffen haben in entspanntem und gesichertem Zustand in den dafür vorgesehenen Waffenständern zu stehen. Die gefüllten Magazine oder Trommeln verbleiben in den Magazintaschen am Mann.

Den Angehörigen der Wache ist es im Wachgebäude gestattet, die Kopfbedeckung und den Mantel ordnungsgemäß abzulegen. Die abgelegte Bekleidung muß jedoch griffbereit aufbewahrt werden.

Den Wachposten ist es gestattet, nach der Ablösung als Posten entsprechend der festgelegten Ordnung zu ruhen. Das Koppel darf gelockert, aber nicht abgelegt werden. Der Haken und oberste Knopf kann geöffnet werden, dem Wachhabenden und seinen Gehilfen ist es gestattet, innerhalb des Wachgebäudes die Feldmütze zu tragen.

Betreten und Verlassen von Kasernen (Anlagen)

Die Kasernen (Anlagen) sind nur am Kontrolldurchlaß zu betreten und zu verlassen. Alle Armeeangehörigen und Zivilbeschäftigten sind verpflichtet, sich unaufgefordert auszuweisen.

Vorzuweisen sind:

- von Armeeangehörigen der eigenen Dienststelle
  der Dienstausweis in Verbindung mit einem für die Dienststelle gültigen Kasernenausweis
  oder ein Sonderausweis
  oder eine Ausgangskarte
  oder ein Urlaubsschein;
- von Armeeangehörigen und Zivilbeschäftigten anderer Dienststellen der Dienstausweis beziehungsweise Personalausweis der Deutschen Demokratischen Republik in Verbindung mit einem Dienstauftrag oder ein *Sonderausweis*;
- von Zivilbeschäftigten der eigenen Dienststelle
  der Personalausweis der Deutschen Demokratischen Republik in Verbindung mit einem für die Dienststelle gültigen Kasernenausweis oder ein *Sonderausweis*;

- von Zivilpersonen, die zeitweilig in der Dienststelle beschäftigt sind,
  der Personalausweis der Deutschen Demokratischen Republik (durch den Posten am Kontrollfenster ist er nach Überprüfung der Liste für zeitweilig Beschäftigte abzunehmen und gegen eine Berechtigungskarte auszutauschen);
- von Besuchern
  der Dienstausweis beziehungsweise der Personalausweis der Deutschen Demokratischen Republik.
  Armeeangehörige anderer Dienststellen ohne Dienstauftrag und Zivilpersonen, die während der Dienstzeit persönliche oder geschäftliche Rücksprachen zu führen haben, sind in den Besucherraum zu führen; der Aufzusuchende ist zu verständigen.

Zutritt zu den Kasernen und anderen Anlagen der Nationalen Volksarmee, *ohne kontrolliert zu werden*, haben:

- der Erste Sekretär der Sozialistischen Einheitspartei Deutschlands und Vorsitzende des Staatsrates der Deutschen Demokratischen Republik und Vorsitzende des Nationalen Verteidigungsrates der Deutschen Demokratischen Republik;
- der Präsident der Volkskammer der Deutschen Demokratischen Republik;
- der Vorsitzende des Ministerrates der Deutschen Demokratischen Republik;
- der Minister für Nationale Verteidigung und seine Stellvertreter;
- die Begleiter des oben aufgeführten Personenkreises;
- die direkten Vorgesetzten der Einheit, die die Wache stellt.

Nachfolgenden Personen ist der Zutritt zu Kasernen (Anlagen) der Nationalen Volksarmee nach Vorzeigen des *Dienstausweises* oder des *Personalausweises* und eines *Sonderausweises*, aus dem die *Funktion der Person* ersichtlich ist, gestattet:

- den Mitgliedern des Nationalen Verteidigungsrates der Deutschen Demokratischen Republik;
- den Mitgliedern und Kandidaten des Politbüros der Sozialistischen Einheitspartei Deutschlands;

- den Stellvertretern des Vorsitzenden des Ministerrates der Deutschen Demokratischen Republik;
- Generalen;
- den Sekretären des Zentralkomitees der Sozialistischen Einheitspartei Deutschlands;
- dem Leiter und den Mitarbeitern der Abteilung für Sicherheitsfragen beim Zentralkomitee der Sozialistischen Einheitspartei Deutschlands;
- dem 1. und 2. Sekretär der Bezirksleitung der Sozialistischen Einheitspartei Deutschlands in dem jeweiligen Bezirk;
- dem Leiter und Instrukteur der Abteilung für Sicherheitsfragen der Bezirksleitung der SED in dem jeweiligen Bezirk;
- dem Vorsitzenden des Rates des Bezirkes in dem jeweiligen Bezirk;
- dem 1. Sekretär der Kreisleitung der SED des jeweiligen Kreises;
- dem Leiter der Abteilung für Sicherheitsfragen der Kreisleitung der SED des jeweiligen Kreises;
- den Begleitern des obengenannten Personenkreises.

Diese Festlegung trifft bei Kasernen und Anlagen, zu deren Betreten eine besondere *Legitimation* notwendig ist, nicht zu.

Die militärische Ausbildung

9. Militärische Körperertüchtigung

Allgemeines

Die militärische Körperertüchtigung fördert die vielseitigen Bewegungsfertigkeiten im Marschieren, Laufen, Springen, Werfen, Turnen, Schwimmen, Nahkampf und im Überwinden von Hindernissen.

Merke:

> Durch die militärische Körperertüchtigung werden die Eigenschaften wie Mut, Kühnheit, Kraft, Ausdauer, Geschicklichkeit, Gewandtheit, Schnelligkeit, Standfestigkeit und Willensstärke anerzogen.

Da im modernen Gefecht nach wie vor der Mensch im Vordergrund steht, muß jeder Soldat Ausdauer, Schnelligkeit und Geschicklichkeit im Überwinden von Geländeabschnitten erwerben und sich im Nahkampf üben.
Deshalb sollte jeder Soldat zusätzlich am Massensport teilnehmen und aktiver Sportler in irgendeiner Sportart der Armeesportgemeinschaft (ASG Vorwärts) werden.
Allgemeine Ausdauer erwirbst du durch ermüdende Übungen, zu denen Geländeläufe, Märsche über längere Strecken, Langstreckenschwimmen, Skilangläufe, Hindernisläufe, das Überwinden von Sturm- und Gefechtsbahnen und Sport- und Kampfspiele gehören.
Schnelligkeit erwirbst du durch Sprintläufe über kurze Strecken (50 bis 100 m), Weit- und Hochsprung, Nahkampf und Sport- und Kampfspiele.
Kraft erhältst du durch Kraftübungen an und mit Turn- und Gymnastikgeräten, durch Bodenturnen, Ringen, Klettern usw. und Kraftausdauer durch regelmäßiges Wiederholen dieser Übungen.

Gewandtheit und Geschicklichkeit kannst du durch Bodenturnen, Hindernisturnen, Geräteturnen, Sportspiele, militärische Hindernisstaffeln, Nahkampf, Partnerkämpfe, Orientierungsläufe und ähnliche Disziplinen erwerben.
Kühnheit und Mut erziehst du dir an, wenn du am Klettergerüst übst, über Hindernisse oder in die Tiefe springst, an Geräten arbeitest und an Kampfsportzweikämpfen und ähnlichen Übungen teilnimmst.

Merke:

Die militärische Körperertüchtigung ist dann nützlich, wenn dabei die allgemeinen hygienischen Regeln beachtet werden und du dich an der Luft, in der Sonne und im Wasser abhärtest. Unsachgemäße, einseitige und übermäßig viele Übungen schädigen den Körper und den Organismus. Halte deshalb die Regeln und Vorschriften ein, trainiere nicht planlos und nicht ohne Anleitung, und bereite dich auf die Übungen vor, indem du dich warmläufst, einschwimmst usw. Denke daran, daß Alkohol und Nikotin den Körper schädigen und die Leistungen herabsetzen.

Die militärische Körperertüchtigung gliedert sich in

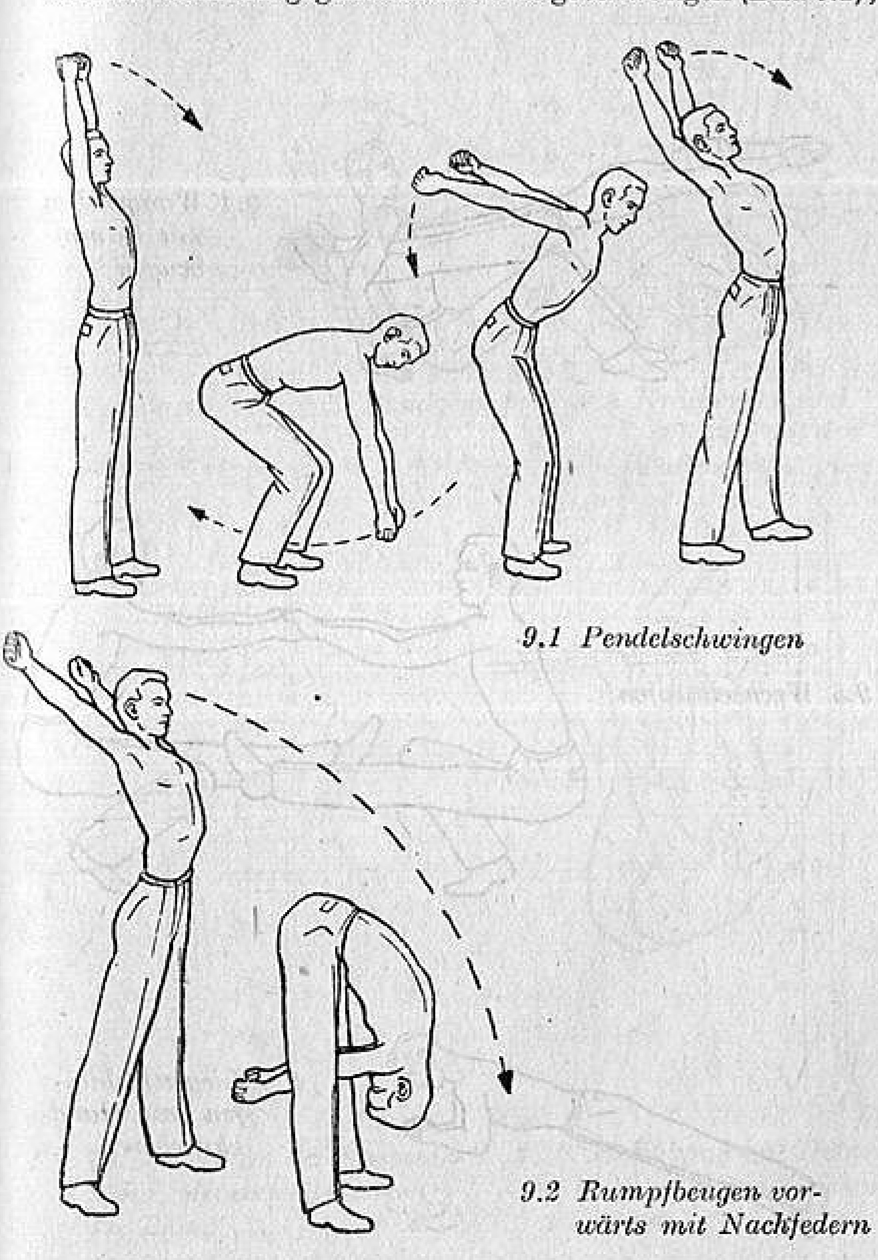
- Gymnastik,
- Turnen,
- Leichtathletik,
- Schwimmen,
- Skilaufen,
- Nahkampf,
- Kampf- und Sportspiele,
- Überwinden von Sturm- und Gefechtsbahnen.

Die Gymnastik

Die Gymnastik ist eine Grundsportart, deren Übungen den Körper formen und beweglich machen sollen.
Die gymnastischen Übungen fördern das Muskelwachstum, kräftigen die inneren Organe (Herz, Lunge usw.) und entwickeln Gewandtheit und Geschicklichkeit.
Die Gymnastik dient zur Erwärmung und Lockerung des Körpers in der Vorbereitung einer Sportstunde, zur Beruhigung des Körpers am Ende einer Sportstunde und während des Frühsports.

Die Gymnastik gliedert sich in

- Lockerungsübungen:
  Beispiel Pendelschwingen (Bild 9.1);
- Dehnungsübungen:
  Beispiel Rumpfbeugen vorwärts mit Nachfedern, die Hände werden durch die gegrätschten Beine geschwungen (Bild 9.2);



9.1 Pendelschwingen

9.2 Rumpfbeugen vorwärts mit Nachfedern

9.3 Bauchlage, Abdrücken der Hände vom Boden mit Seitschwingen

9.4 Waageheben mit Rumpfbeugen

9.5 Wechselhüpfen



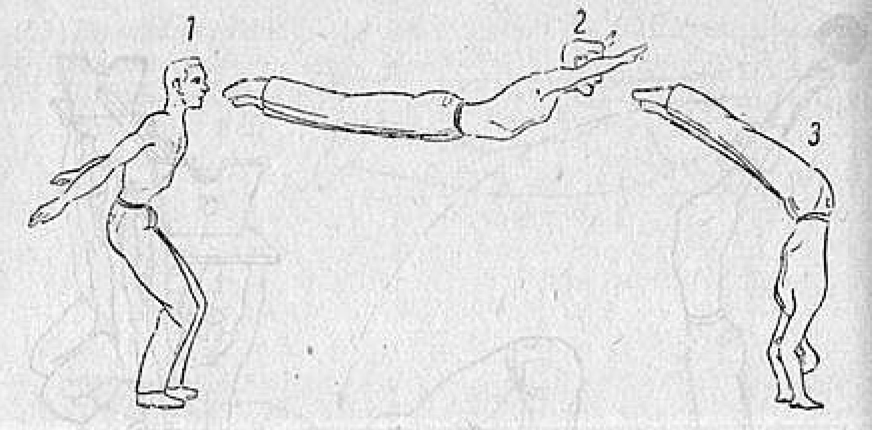
9.6 Liegestützhüpfen mit Handklatschen

9.7 Gymnastik mit dem Rundgewicht

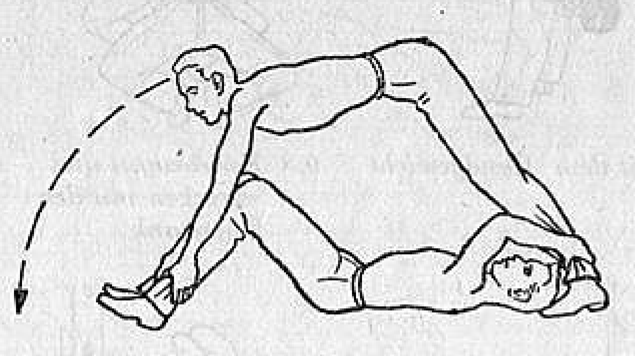
9.8 Kniebeugen und -strecken mit der Turnbank

9.9 Hangstand an der Sprossenwand, Heben und Senken der Beine

9.10 Streckhang mit Heben der Beine zur Reckstange



9.11 Hechtrolle


9.12 Rolle zu zweien

- Geh- und Laufübungen:
  Beispiel Schlußhüpfen vorwärts und rückwärts, dabei nachfedern;
- Kräftigungsübungen:
  zur Kräftigung der Rückenmuskulatur aus der Bauchlage Abdrücken der Hände vom Boden, Seitschwingen der Arme und Aufbäumen (Bild 9.3);
  zur Kräftigung der Bauchmuskulatur Waageheben und Rumpfdrehen links und rechts (Bild 9.4);
  zur Kräftigung der Beinmuskulatur Wechselhüpfen (Bild 9.5); Liegestützhüpfen mit Handklatschen (Bild 9.6);
- Gymnastik mit Handgeräten:
  mit Rundgewicht Seitgrätschstellung, Rumpfbeugen vorwärts und Arme zwischen den gegrätschten Beinen hindurchschwingen (Bild 9.7);
  mit der Turnbank Knie beugen und strecken (Bild 9.8);

- Gymnastik am Gerät:
  Beispiel an der Sprossenwand Hangstand rücklings, Ristgriff, Beine zur Vorhalte heben und zurück zum Hangstand (Bild 9.9);
  Beispiel am Reck aus dem Streckhang Beine bis zur Reckstange anheben (Bild 9.10).

Das Turnen

Durch das Turnen werden die Muskelkraft, die Schnell- und Sprungkraft sowie die Gelenkigkeit entwickelt. Es wirkt günstig auf den Blutkreislauf und die Atmungsorgane.
Das Turnen umfaßt das Hindernisturnen, das Bodenturnen und das Geräteturnen.

- **Hindernisturnen** verlangt verschiedenste Geräte. Es soll Kraft, Ausdauer und Gewandtheit entwickeln und Mut, Selbstvertrauen und Disziplin anerziehen. Vor allem soll es das Überwinden der Sturmbahn vorbereiten.

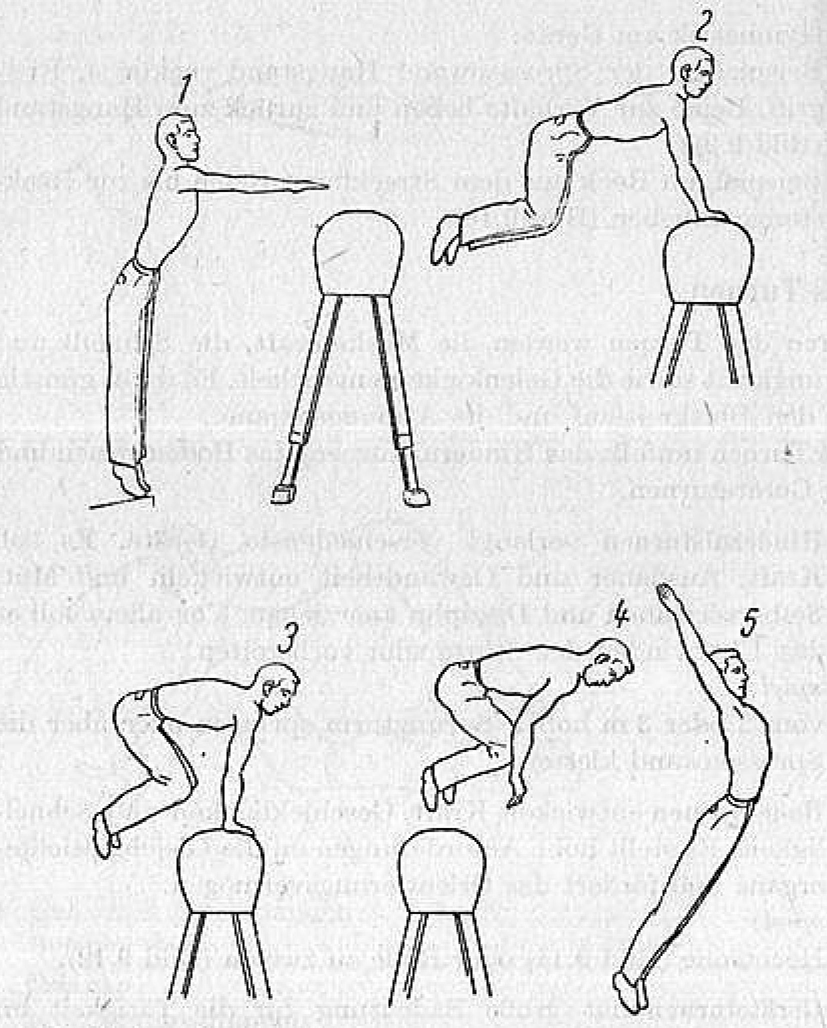
Beispiel:
vom 2 oder 3 m hohen Sprungturm springen oder über die Sprossenwand klettern.

- **Bodenturnen** entwickelt Kraft, Geschicklichkeit und Schnelligkeit. Es stellt hohe Anforderungen an die Gleichgewichtsorgane und fördert das Orientierungsvermögen.

Beispiel:
Hechtrolle (Bild 9.11) oder Rolle zu zweien (Bild 9.12).

- **Geräteturnen** hat große Bedeutung für die Tätigkeit im Gefecht. Es erzieht zu Mut und entwickelt Muskelkraft. Bei den Sprungübungen werden vor allem die Sprunggelenke entwickelt und die Reaktionsschnelligkeit gefördert. Am Barren und am Reck kräftigen sich besonders die Schulter-, Arm-, Bauch- und Rückenmuskulatur.

Beispiele:
1. Hocke über den Bock (Bild 9.13) oder Hechtsprung über das Pferd (Bild 9.14);
2. Oberarmkippe (am Barren) in den Grätschsitz vor den Händen (Bild 9.15);
3. aus dem Grätschsitz (am Barren) ausheben in den Schulterstand beziehungsweise Oberarmstand (Bild 9.16);



9.13 Hocke über den Bock

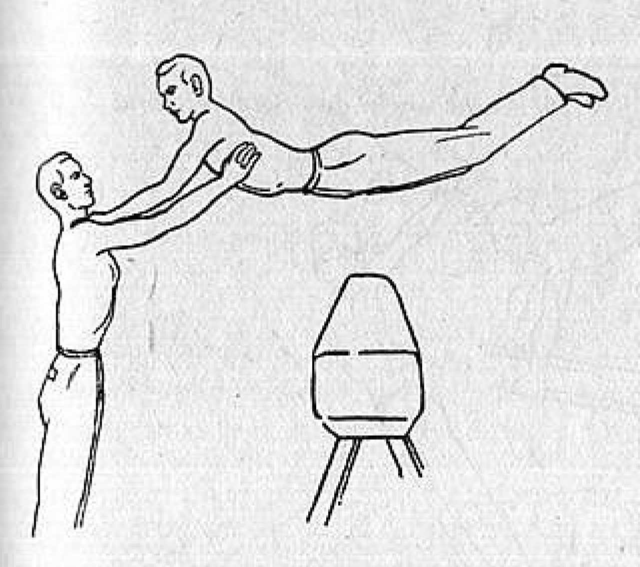
4. Abgrätschen (vom Barren) über beide Holmenden (Bild 9.17);
5. aus dem Knieliegehang (am Reck) Knieaufschwung (Bild 9.18);
6. Knieumschwung (am Reck) rückwärts (Bild 9.19);
7. Spreizabsitzen (vom Reck) mit einer Vierteldrehung (Bild 9.20).

Übungen am Klettergerüst erhöhen den Mut, die Geschicklichkeit und das Selbstvertrauen. Das Klettergerüst eignet sich besonders dazu, das Schwindelgefühl zu beseitigen.

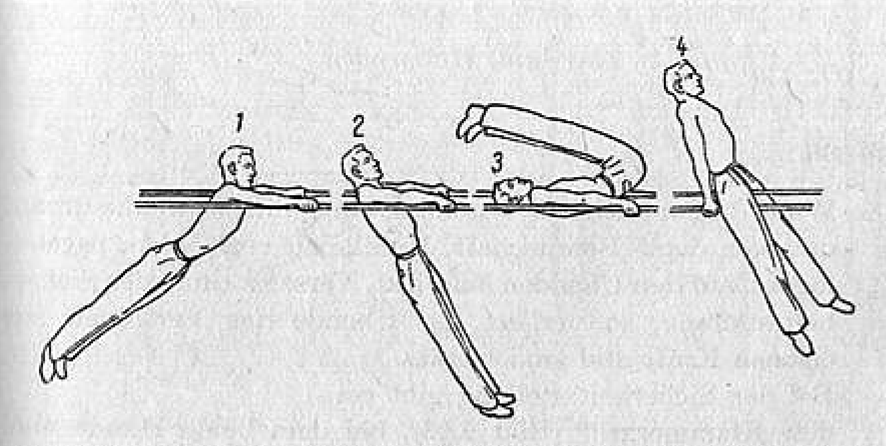
Beispiel:

Klettern am Tau mit Hilfe der Beine (Bild 9.21) oder Klettern an der Sprossenwand (Bild 9.22).

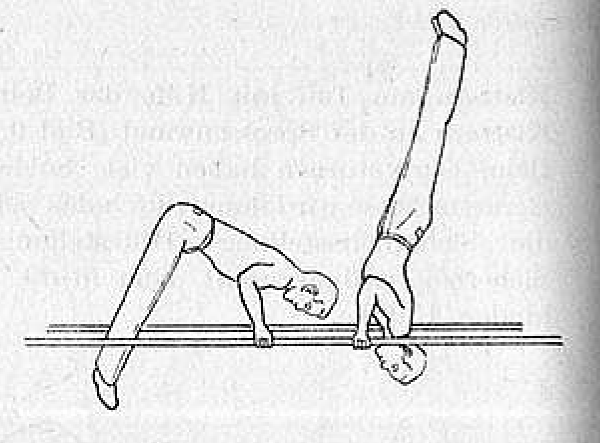
Beim Geräteturnen haben viele Soldaten Angst vor den Geräten. Diese wird ihnen durch das richtige Vorturnen und die Sicherheitsstellung (Hilfestellung) genommen. Die Sicherheitsstellung greift nicht in die Übung ein, sie verhindert Unfälle.



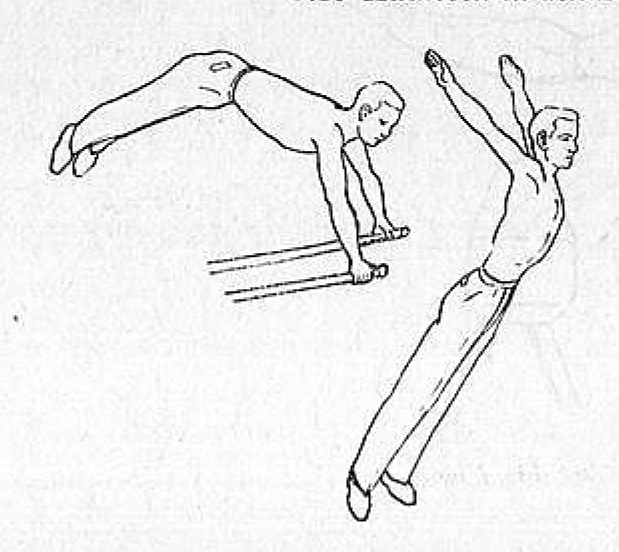
9.14 Hechtsprung über das Pferd



9.15 Oberarmkippe am Barren in den Grätschsitz vor den Händen



9.16 Ausheben in den Schulterstand



9.17 Abgrätschen über beide Holmenden

Merke:

Wirst du zur Sicherheitsstellung eingeteilt, so denke daran, daß sich deine Bereitschaft, Unfälle zu vermeiden, psychologisch auf den Übenden auswirkt. Versagst du in der Sicherheitsstellung, so verliert der Übende das Vertrauen zur eigenen Kraft und zum Gerät.
Bei der Sicherheitsstellung gibt es:
den **Klammergriff** (Bild 9.23), bei dem beide Hände eine Klammer um den Oberarm des Übenden bilden. Dieser Griff

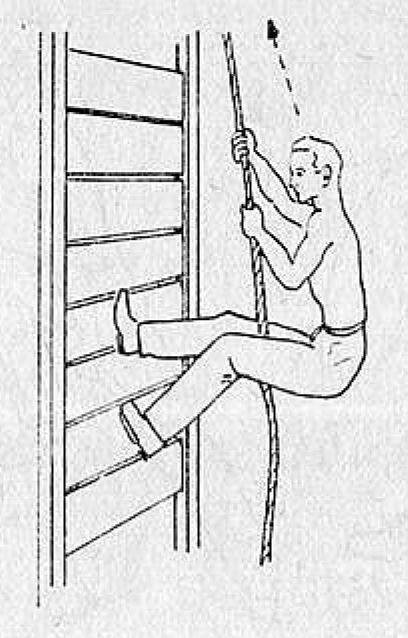


9.18 *Aus dem Knieliegehang Knieaufschwung*

9.19 *Knieumschwung rückwärts*

9.20 *Spreizabsitzen mit einer Vierteldrehung*

9.21 *Klettern am Tau mit Hilfe der Beine*

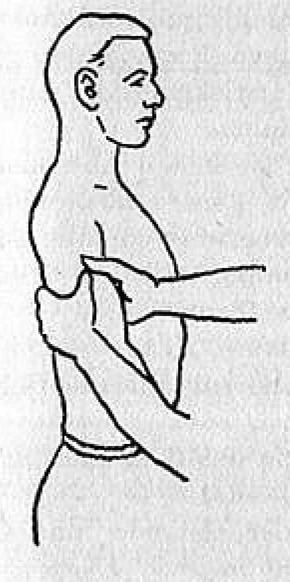
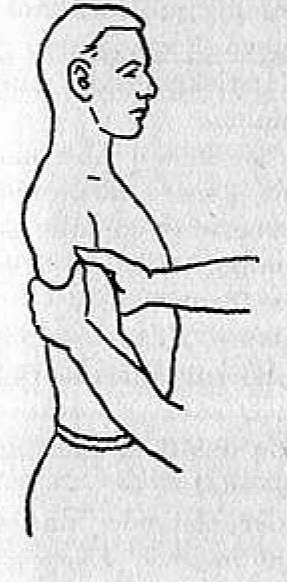


9.22 Klettern an der Sprossenwand

wird angewandt bei der Hocke über den Bock, über den Kasten und über das Pferd;
den **Stützgriff** (Bild 9.24), bei dem eine Hand die Innenseite des Oberarms und die andere das Handgelenk des Übenden umfaßt. Dieser Griff wird angewandt bei der Hocke über den Barren;
den **Klammergriff vorwärts** (Bild 9.25), der dem Klammergriff ähnelt; beide Daumen weisen zum Ellenbogen. Dieser Griff wird beim Handstandüberschlag angewendet;
den **Klammergriff rückwärts** (Bild 9.26), bei dem der Helfende hinter dem Übenden steht und mit beiden Händen dessen Oberarm umklammert. Dieser Griff wird beim Salto rückwärts benötigt.

Die Leichtathletik

Die Leichtathletik wird in die vier Grunddisziplinen Laufen, Gehen, Werfen und Springen eingeteilt. Sie fördert die Körperorgane und bringt bei ständigem Training Kraft, Geschicklichkeit, Ausdauer und Willenskraft. Die Leichtathletik ist vor allem im Freizeit- und Massensport beliebt, denn die einzelnen Disziplinen können auch von einzelnen Soldaten trainiert werden.

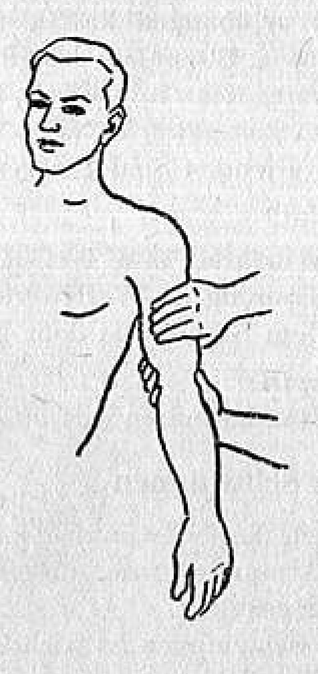



9.23 *Klammergriff*

9.24 *Stützgriff*



9.25 *Klammergriff vorwärts*



9.26 *Klammergriff rückwärts*

Das Training gliedert sich in das Training mit mittlerer Belastung zur Verbesserung der technischen Fertigkeiten, in das Training mit großer Belastung zur Entwicklung von Ausdauer und Kraft und in das Wettkampftraining.

- **Laufdisziplinen** sind sehr wichtig, sie helfen Ausdauer und Kraft entwickeln. Willst du mit dem Lauftraining die Ausdauer und die Lauftechnik verbessern, so laufe größere Strecken mit gleichbleibendem Tempo. Willst du Schnelligkeit erwerben, so unternimm kurze Tempoläufe.
  Die Läufe werden in Kurzstreckenläufe, Mittelstreckenläufe, Langstreckenläufe, Staffelläufe, Hindernisläufe und Gelände- und Orientierungsläufe unterteilt.
  Bei Kurzstreckenläufen startest du aus dem Tiefstart, bei allen anderen Läufen aus dem Hochstart.
  Von besonderer Bedeutung ist der Gelände- und Orientierungslauf, denn er enthält die meisten Elemente der Gefechtsausbildung und umfaßt neben reinen Laufübungen auch Elemente der Sprungdisziplinen.
- **Sprungdisziplinen** (Weit- und Hochsprung) entwickeln die Sprunggelenke und verbessern die Sprungkraft.
- **Wurfübungen** kräftigen die Arm- und Oberkörpermuskulatur. Besonders das Handgranatenwerfen hat große Bedeutung, denn im Gefecht muß die Handgranate treffsicher und so weit geworfen werden, daß die Splitter nicht den im Lauf werfenden Soldaten verletzen.

Merke:

Wurfkraft und Treffsicherheit werden nur durch ständiges Training im Werfen von Handgranaten aus dem Lauf, aus dem Stand, aus dem Knien und aus dem Liegen erreicht.

Beispiel:

Handgranatenwurf aus dem Knien (Bild 9.27).

Das Schwimmen

Durch das Schwimmen werden alle inneren Organe, vor allem die Atmungsorgane, ausgebildet und die Arm- und Beinmuskulatur gestärkt.
Das Schwimmen ist wichtig, denn im Gefecht können strukturmäßige Übersetzmittel fehlen, so daß Gewässer durchwatet oder durchschwommen werden müssen.

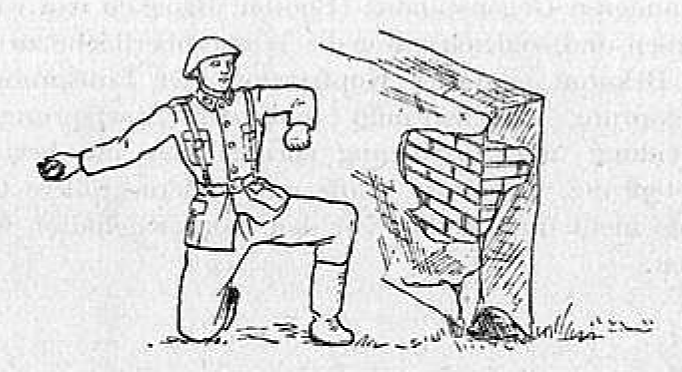
Merke:

> Um alle Aufgaben während der Gefechtshandlungen zu erfüllen, muß jeder Soldat schwimmen können.

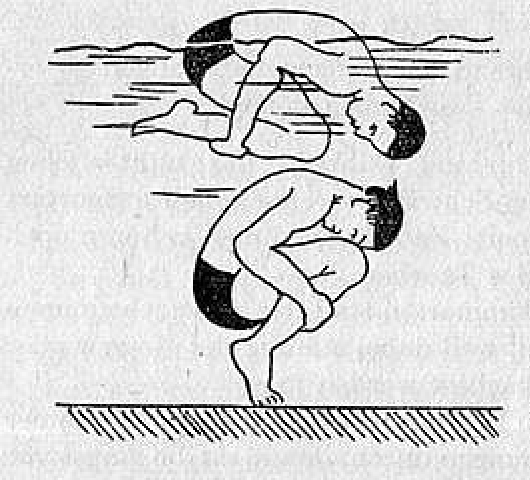
Neben der Schwimmausbildung während der militärischen Körperertüchtigung ist das Schwimmen eine beliebte Sportart im Freizeit- und Massensport. Zum Schwimmen gehören noch das Wasserspringen und das Tauchen.
Die zweckmäßigsten Schwimmarten sind das Brustschwimmen und das Seitenschwimmen, weil dabei ständig der Gegner oder das gegnerische Ufer beobachtet werden kann.
Nichtschwimmer führen zu Beginn einer Schwimmstunde immer erst Wassergewöhnungsübungen durch, damit sie die Angst vor dem Wasser verlieren und sich der Organismus an das Wasser gewöhnt. Diese Übungen bestehen aus Tauch-, Atem-, Auftriebs- und Gleitübungen. Bei der Tauchübung mußt du tief einatmen, in der Hockstellung tauchen, in dieser Lage 10 bis 15 Sekunden bleiben und dich mit angezogenen Beinen an die Wasseroberfläche treiben lassen. Dort atmest du aus und stehst auf (Bild 9.28).
Bei der Gleitübung stehst du im Wasser, atmest tief ein, hältst die Arme in Vorhalte mit den Händen nach unten, stößt dich mit den Füßen ab und gleitest etwa 10 bis 15 Sekunden lang mit dem Gesicht im Wasser nach vorn (Bild 9.29).

Merke:

> Bevor du größere Strecken oder längere Zeit schwimmst, mußt du dich einschwimmen, um den Körper an das Wasser zu gewöhnen und die Glieder zu lockern.

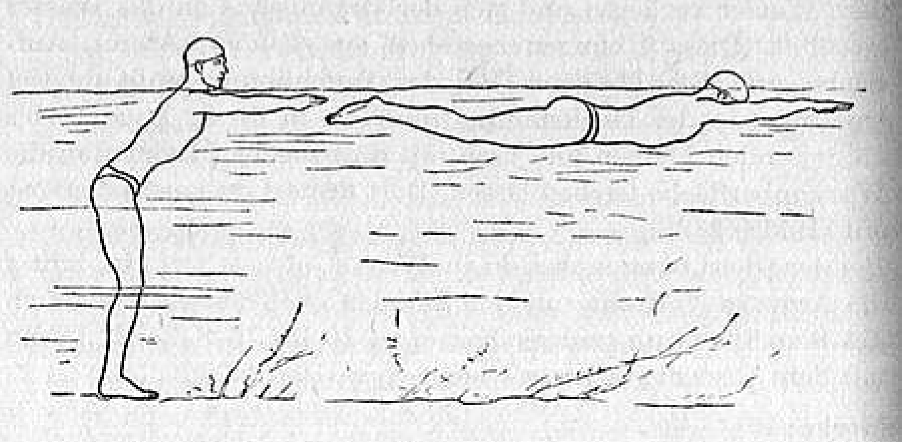


9.27 Handgranatenwurf kniend



9.28 *Tauchübung aus der Hockstellung*

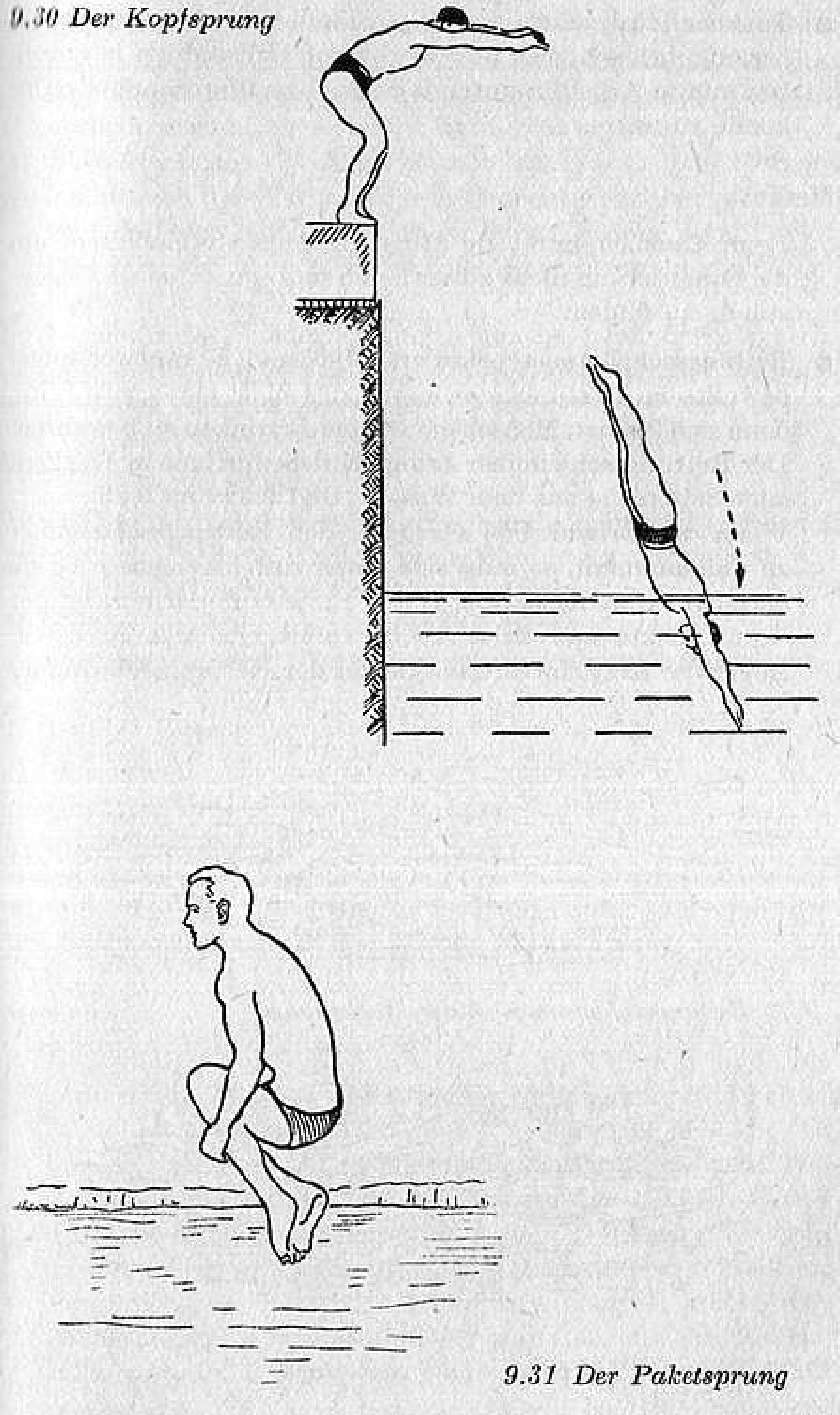
9.29 *Gleitübung mit dem Gesicht im Wasser*



- **Wasserspringen** erzieht zu Mut und Entschlossenheit. Jeder Soldat muß es beherrschen, um schnell vom Ufer oder von anderen Gegenständen (Booten, Brücken usw.) freizukommen und sogleich unter die Wasseroberfläche zu gelangen. Bekannt sind der Kopfsprung, der Fußsprung, der Paketsprung (Hocksprung) und der Startsprung. Mit Bekleidung und Ausrüstung springt man am besten im Paketsprung, wobei die Waffe und andere größere Gegenstände nicht unmittelbar vor den Körper gehalten werden dürfen.

Beispiel:

Kopfsprung (Bild 9.30) und Paketsprung (Bild 9.31).



9.30 Der Kopfsprung

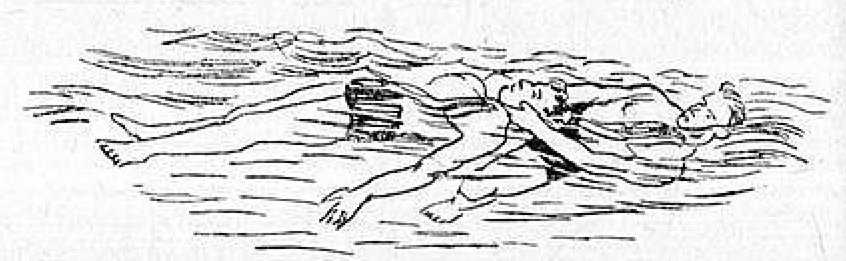
9.31 Der Paketsprung

- **Tauchen** wird geübt, um Gegenstände vom Gewässergrund heraufzubringen, sich unbemerkt unter Wasser zu bewegen, bestimmte Arbeiten unter Wasser auszuführen und Ertrinkende zu retten.

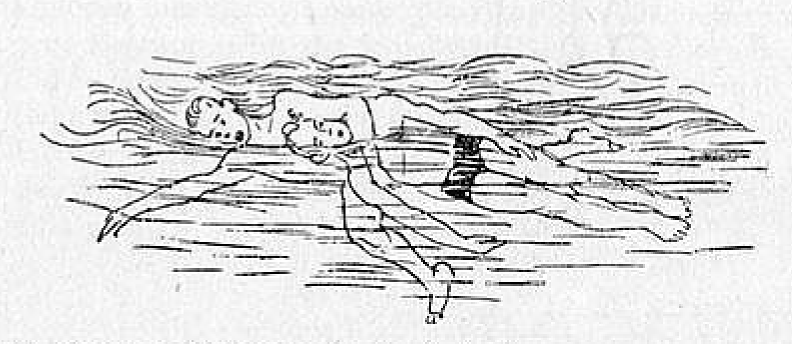
Merke:

Beim Tauchen mußt du stets die Augen offenhalten, um die Orientierung nicht zu verlieren und um gesuchte Gegenstände zu finden.

- **Rettungsschwimmen** erfordert Mut und Verantwortungsbewußtsein. Rettungsschwimmer zu sein ist eine große Ehre, denn sein Ziel ist, Menschen vor dem Ertrinken zu bewahren. Der Rettungsschwimmer bringt Hilfsbedürftige in Rücken- oder Seitenlage aus dem Wasser (Bild 9.32 und 9.33). Wenn der Ertrinkende versucht, den Rettungsschwimmer zu umklammern, so muß sich dieser durch geeignete Griffe befreien. Am Ufer muß er sofort Erste Hilfe leisten. Ist der Verunglückte bewußtlos, so ist sofort ein Arzt zu holen. Bevor der Arzt eintrifft, entkleidet der Rettungsschwimmer



9.32 Rettungsschwimmer in der Rückenlage



9.33 Rettungsschwimmer in der Seitenlage

den Verunglückten und reinigt dessen Mund- und Rachenhöhle von Schlamm und Schmutz. Sind die Zähne des Verunglückten aufeinandergepreßt, so muß man seine Wangenmuskeln reiben, bis sich der Mund öffnen läßt.

Eingedrungenes Wasser entfernt man aus dem Körper, indem man den Verunglückten vorsichtig so über das Knie legt, daß der Kopf nach unten hängt, sodann klopft man ihm mit der flachen Hand leicht zwischen die Schulterblätter (Bild 9.34).

Danach sind Wiederbelebungsversuche nach der Methode „Sylvester-Brosch-Meier“ (Bild 9.35) oder nach der Methode „Schäfer“ durchzuführen (Bild 9.35a).

Merke:

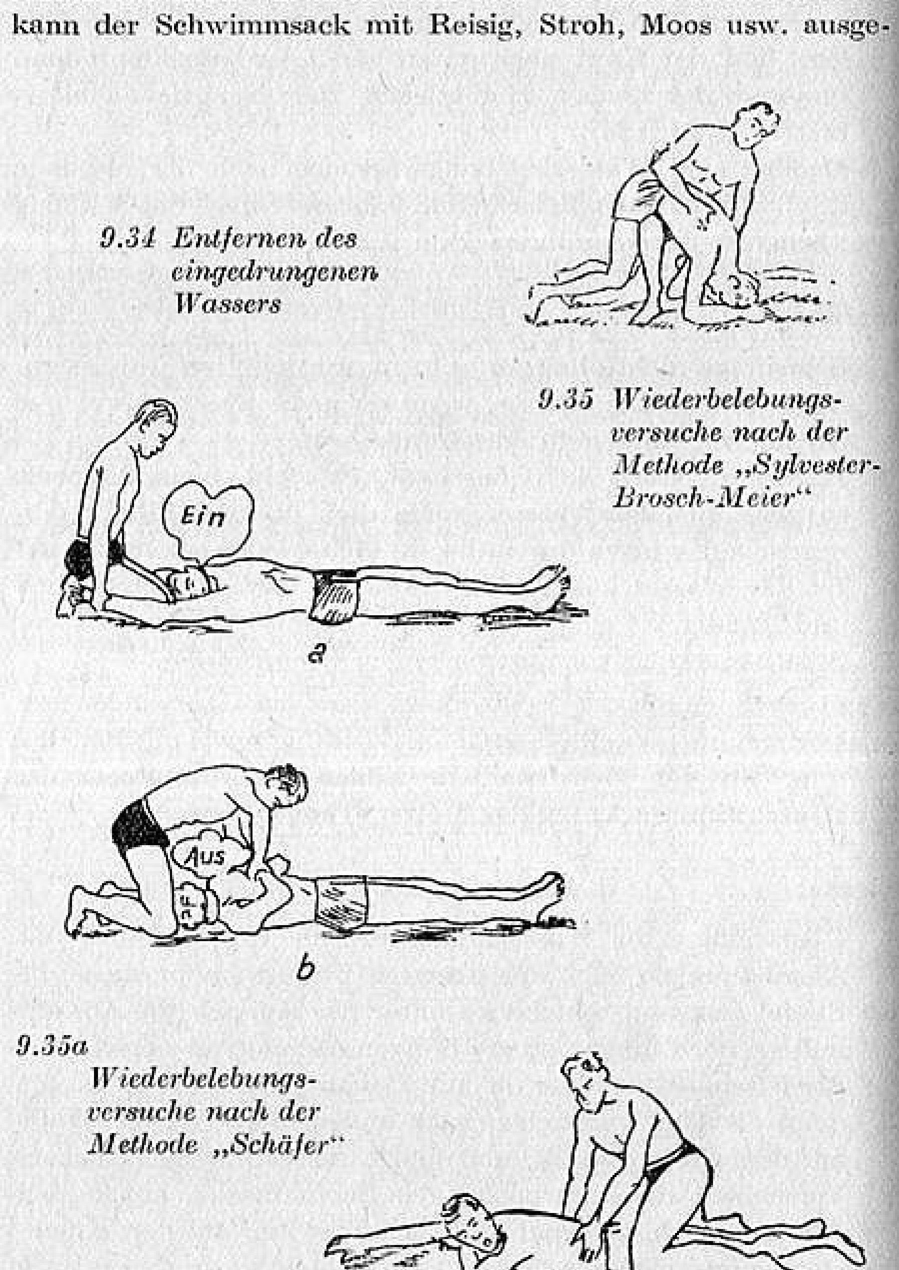
1. Schwimme nicht ohne Aufsicht in unbekannten Gewässern.
2. Springe nicht ins Wasser, wenn du nicht weißt, wie tief es ist und ob Unrat auf dem Grunde liegt.
3. Kühlst du stark ab (Gänsehaut, Frösteln, blaue Lippen), so gehe aus dem Wasser, reibe dich ab und führe gymnastische Übungen durch, bis du dich wieder erwärmt hast.
4. Ist das Wasser kälter als + 18 °C, so bewege dich schnell und ständig.
5. Schwimme dich vor anstrengenden Übungen ein.

Eng verbunden mit dem Schwimmsport ist das Überwinden von Wasserhindernissen mit und ohne Bekleidung sowie mit Behelfsmitteln. **Zu den Behelfsmitteln zählen unter anderem der Knotenschwimmsack, Balken, Hölzer, Tonnen usw.**

Merke:

Überwindest du Wasserhindernisse in Uniform und mit Ausrüstung, so öffne den obersten Uniformknopf, ziehe die Stiefel aus, und schiebe sie unter das Koppel (die Absätze müssen nach innen und die Spitzen nach außen zeigen). Die Stiefelschäfte windest du zweimal um das Koppel. Kehre dann die Uniformtaschen nach außen, befestige die Waffe auf dem Sturmgepäck, und hänge dieses auf den Rücken. Verschließe die Filterbüchse der Schutzmaske, knicke den Atemschlauch zweimal und schnüre ihn an der Knickstelle zusammen.

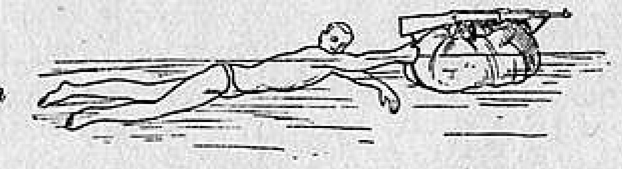
Vor dem Überwinden des Gewässers mit dem Knotenschwimmsack wird dieser folgendermaßen gepackt. Stroh, Schilf (oder andere leichte Stoffe), die Uniform und die Ausrüstungsgegenstände werden auf die Zeltbahn gelegt. Dann schlägt man die Enden der Zeltbahn nach oben und verknotet sie. Zusätzlich kann der Schwimmsack mit Reisig, Stroh, Moos usw. ausge-



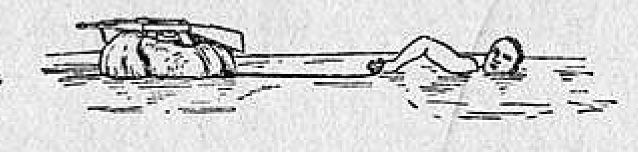
9.34 Entfernen des eingedrungenen Wassers

9.35 Wiederbelebungsversuche nach der Methode „Sylvester-Brosch-Meier"

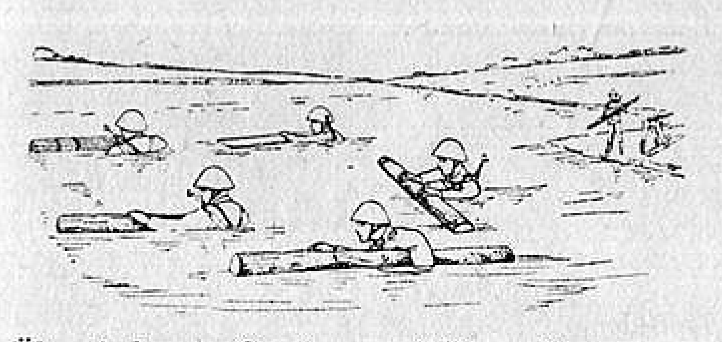
9.35a Wiederbelebungsversuche nach der Methode „Schäfer"



9.36 Schwimmer mit Knotensack vor dem Körper



9.37 Schwimmer mit hinterherziehendem Knotensack



9.38 Überwinden von Gewässern mit Baumstämmen

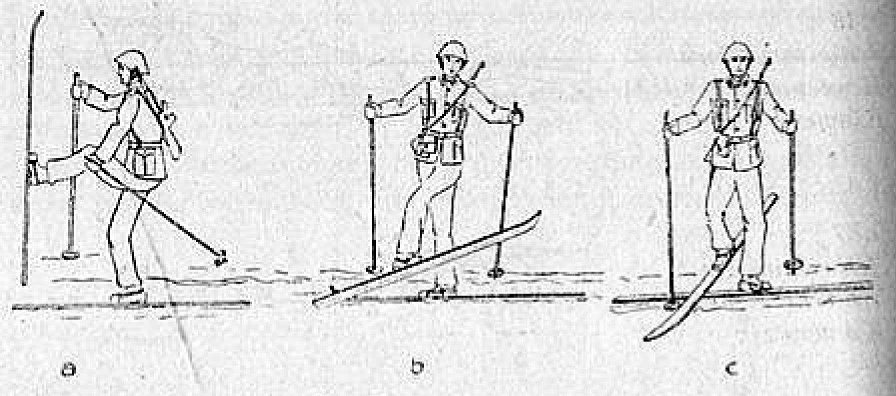
polstert werden. Auf dem Schwimmsack wird die Waffe befestigt. Im Wasser kann der Knotensack vor dem Körper geschoben (Bild 9.36) oder hinterhergezogen werden (Bild 9.37). Überwindet man Gewässer mit anderen Hilfsmitteln wie Balken, Baumstämmen, Bohlen, so umfaßt man diese mit einem Arm und führt mit dem anderen Arm und mit den Beinen Schwimmbewegungen aus (Bild 9.38).

Der Skilauf

Bei Gefechtshandlungen im Winter ist der Skilauf vor allem für Mot.-Schützen und Aufklärer wichtig. Der Skilauf für militärische Zwecke umfaßt Gewöhnungsübungen (Wendungen, Schritte usw.), Geh- und Laufübungen, Gleit- und Abfahrtsübungen, Aufstiegsübungen und das Anhalten.

Beispiele:

1. Wendungen (Bild 9.39);
2. Laufübungen (Bild 9.40);
3. Gleit- und Abfahrtsübungen (Bild 9.41 und 9.42);



9.39 Wendungen im Stand

9.40 Laufübung

9.41 Gleitübung

4. Aufstiegsarten: Treppenschritt bei steilen Hängen (Bild 9.43), Grätenschritt für kurze Steigungen (Bild 9.44);
5. Anhalten: Schneepflug (Bild 9.45).

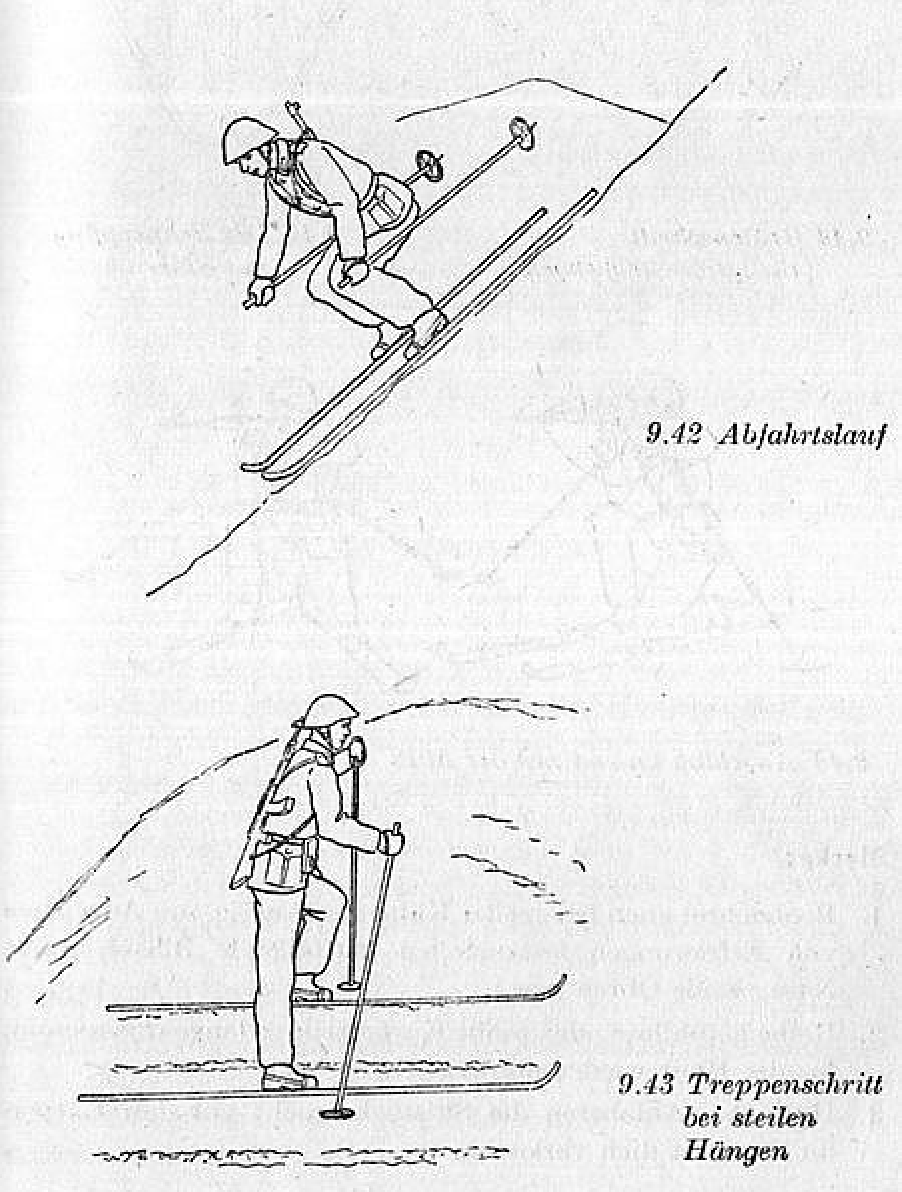
Wenn kein Ausweichen oder Halten möglich ist, läßt man sich auf die Seite fallen. Bei Gefechtshandlungen auf Skiern geht der Soldat genau wie unter normalen Bedingungen mit seiner Waffe in Anschlag.

Beispiele:

Anschlag kniend (Bild 9.46). Handgranaten werden stehend, aus der Beugung, kniend oder aus dem Liegen geworfen.

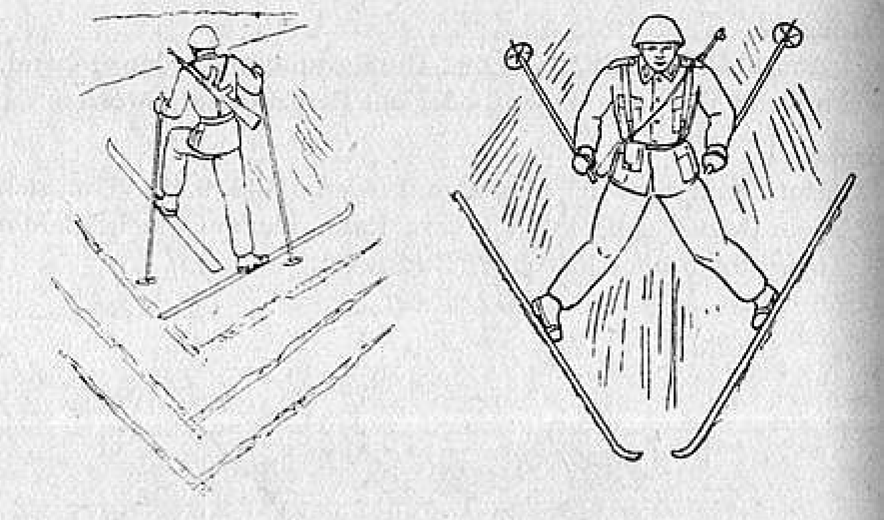
Beispiele:

Handgranatenwurf aus dem Liegen (Bild 9.47). Um sich dem Gegner gedeckt zu nähern, kann man auf Skiern gleiten (Bild 9.48) oder kriechen (Bild 9.49).



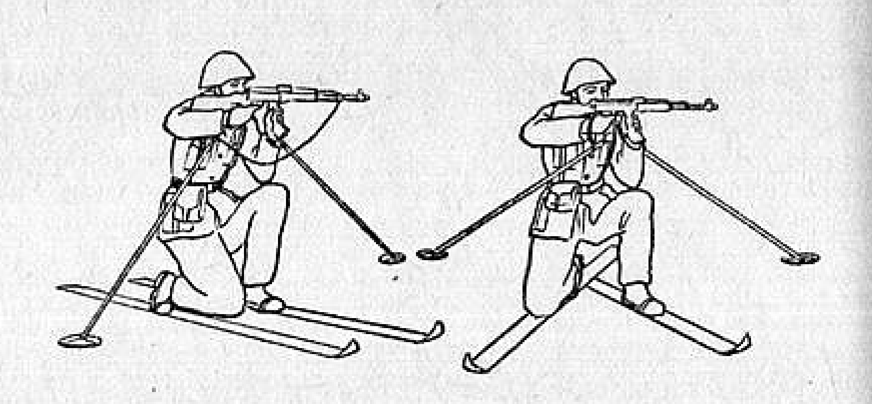
9.42 Abfahrtslauf

9.43 Treppenschritt bei steilen Hängen



9.44 Grätenschritt für kurze Steigungen

9.45 Der Schneepflug mit Skiern



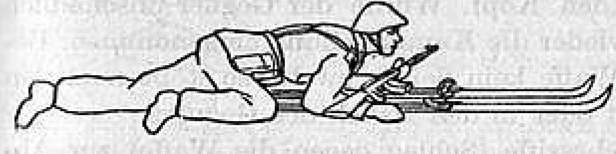
9.46 Anschlag kniend mit der MPi

Merke:

1. Beobachtet euch bei großer Kälte gegenseitig, um Anzeichen von Erfrierungen festzustellen (auffallende Blässe, weiße Nase, weiße Ohren usw.).
2. Reibe gefühllose oder weiße Körperteile so lange (massieren), bis die Haut wieder normale Farbe hat.
3. Halte bei Abfahrten die Skistöcke nicht vor den Körper, du könntest dich verletzen.

9.47 Handgranatenwurf aus dem Liegen

9.48 Gleiten auf Skiern



9.49 Kriechen auf Skiern

4. Laß dich bei plötzlich auftauchenden Hindernissen, wenn du sie nicht mehr umfahren kannst, aus der Hockstellung nach hinten oder nach der Seite fallen.
5. Trockne nach Möglichkeit bei Rasten und längerem Halten Schuhe, Fußlappen und Bekleidung.
6. Trage bei gefrorenem Schnee (hartem Schnee) hartes Wachs und bei nassem Schnee (weichem Schnee) weiches Wachs auf.

Kampf- und Sportspiele

Kampf- und Sportspiele entwickeln Geschicklichkeit, Schnelligkeit, Selbstvertrauen, Kollektivgeist, Aufmerksamkeit und Reaktionsvermögen. Sie dienen der allseitigen körperlichen Entwicklung der Soldaten.

In der militärischen Körperertüchtigung zählen zu den Kampf- und Sportspielen: Handball, Kleinfeldhandball, Wasserball, Basketball, Kampfball und Medizinballspiele.
Besonders beim Handball und beim Wasserball werden Schnelligkeit und Ausdauer entwickelt und die Atmungsorgane gestärkt.
Basketball fördert die Sprungkraft und die Geschicklichkeit. Kampfballspiele erfordern Mut und Selbstvertrauen. Die Medizinballspiele dienen der Entwicklung der Arm- und Oberkörpermuskulatur und verlangen Kraft, Wendigkeit und Ausdauer.

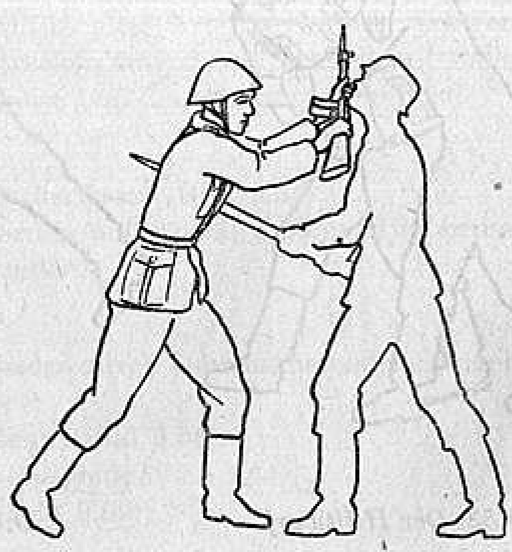
Der Nahkampf

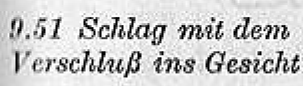
Der Nahkampf ist speziell eine Sportart für Mot.-Schützen. Er erzieht die Soldaten zu Mut, Gewandtheit und Reaktionsvermögen.
Die Hauptarten zur Vernichtung des Gegners sind der Stich mit dem Seitengewehr und der Kolbenschlag.
Bei beiden Arten macht der Soldat einen Ausfallschritt (Bild 9.50) und führt den Stich gegen die empfindlichsten und nicht geschützten Körperteile (Gesicht, Hals, Bauch usw.) oder den Schlag gegen den Kopf. Wurde der Gegner unschädlich gemacht, so wird wieder die Kampfstellung eingenommen. Befindet sich an der Waffe kein Seitengewehr, so stößt man den Lauf in das Gesicht oder in den Bauch des Gegners.
Paraden sind Abwehrgriffe (Schlag gegen die Waffe) zur Abwehr eines Seitengewehrstiches oder eines beliebigen Schlages. Wurde ein Stich abgewehrt, so greift man sofort selbst mit Stich oder Kolbenschlag an. Mit dem Kolben schlägt man von der Seite gegen den Kopf oder von unten gegen den Unterleib. Desgleichen kann man dem Gegner auch mit dem Verschluß ins Gesicht schlagen (Bild 9.51).
Der Gegner kann auch durch einen Schlag mit dem Feldspaten vernichtet werden. Dabei wird das Stielende des Feldspatens mit der rechten Hand erfaßt und mit der linken Hand die Waffe des Gegners nach der Seite gedrückt oder festgehalten. Der Schlag gilt dem Kopf oder dem Hals des Gegners.
Will der Gegner mit dem Seitengewehr stechen, so ist zuerst seine Waffe mit dem Feldspaten wegzuschlagen und danach der genannte Schlag auszuführen (Bild 9.52).
Soll der Angriff des Gegners mit dem Feldspaten abgewehrt

werden, so muß der Soldat den Gegner unterlaufen und ihn zu Fall bringen.
Einen entwaffneten oder unbewaffneten Gegner wirft man durch Hüftwurf (Bild 9.53) oder Schulterwurf (Bild 9.54) nieder.
Wird man von hinten mit der Pistole bedroht, so kehrt man sich schnell nach rechts und drückt den Unterarm des Gegners mit dem rechten Unterarm nach rechts. Danach faßt man mit der rechten Hand das Handgelenk des Gegners und mit der linken Hand die Pistole von unten und entwaffnet den Gegner durch einen Armhebel (Bild 9.55).
Alle weiteren Angriffs- und Abwehrarten sind in der Vorschrift über die militärische Körperertüchtigung ausführlich beschrieben.



9.50 Ausfallschritt zum Stich mit dem Seitengewehr



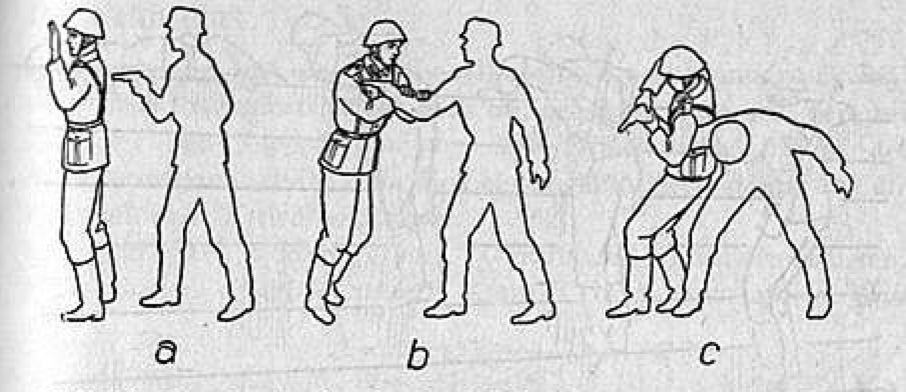


9.51 Schlag mit dem Verschluß ins Gesicht

9.52 Abwehr mit dem Feldspaten

9.53 Der Hüftwurf

9.54 Der Schulterwurf



9.55 Pistolenabwehr durch Armhebel

Das Überwinden der Sturmbahn und anderer Hindernisse

Das Überwinden der Sturmbahn schließt fast alle Sportarten und Disziplinen, zum Beispiel Laufen, Springen, Werfen, Klettern, Turnen, Nahkampf usw., in sich ein. **Diese Sportart ähnelt am besten den Gefechtsbedingungen.** Solche Ausbildung erzieht die Soldaten zu Mut, Ausdauer, Willenskraft, Härte und zu kollektivem Handeln.

Merke:

An der Sturmbahn erlernst du die einzelnen Bewegungsformen und Gefechtskombinationen. Du wirst mit der Technik des Überwindens von Hindernissen vertraut gemacht. Die Sturmbahn ist eine Voraussetzung dafür, daß du im Gefecht Hindernisse aller Art überwinden, schwere Lasten über größere Strecken tragen und schnell auf Fahrzeuge auf- beziehungsweise von diesen absitzen kannst.

Beispiel:

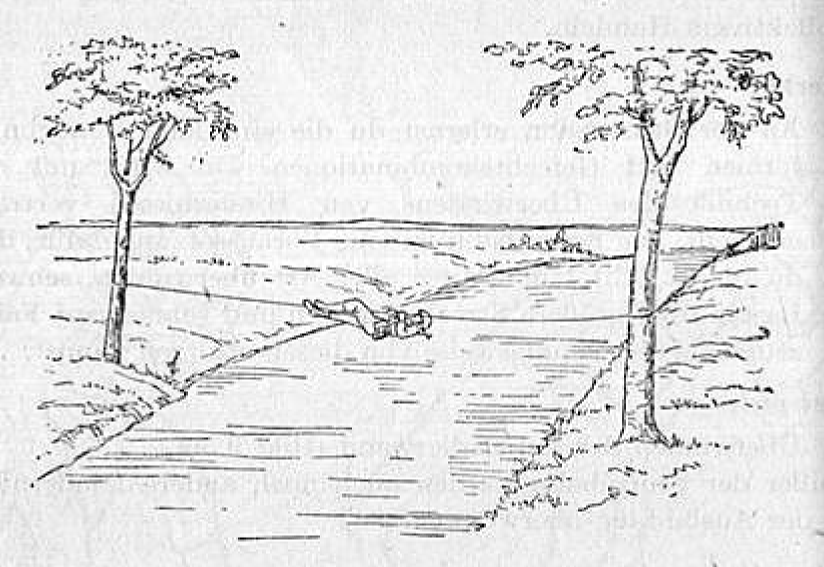
Überwinden der Eskaladierwand (Bild 9.56).

Außer der Sturmbahn werden auch noch andere Hindernisse in der Ausbildung überwunden.

Beispiele:

1. Überwinden von Gewässern durch Schwimmen oder Hangeln (Bild 9.57);
2. Springen über einen Zaun (Bild 9.58).
3. Überwinden von Drahtsperren;
4. Sprünge in die Tiefe (Bild 9.59);

9.56 Überwinden der Eskaladierwand



9.57 Hangeln über ein Wasserhindernis

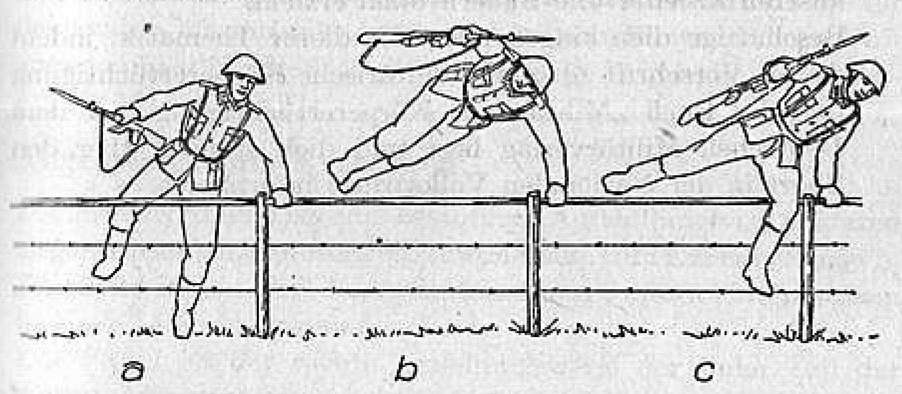
Merke:

Das Überwinden der Sturmbahn und anderer Hindernisse ist kein notwendiges Übel! Jeder Tropfen Schweiß, den du dabei verlierst, spart im Gefecht viele Tropfen Blut!

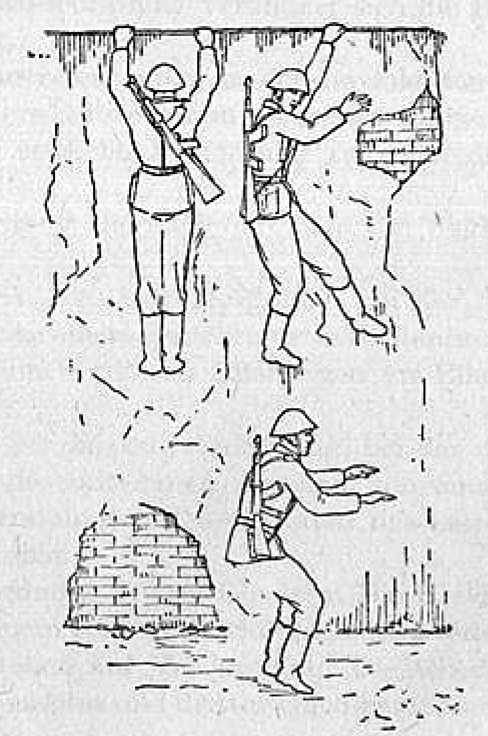
Der Frühsport

Der Frühsport hat als tägliches Training eine besondere Bedeutung. Der Frühsport härtet dich ab, erfrischt dich und bereitet dich auf den Tagesdienst vor. **Die Funktionstüchtigkeit der Atmungsorgane erhöht sich, die Leistungsfähigkeit steigt, und die Bequemlichkeit wird bekämpft.**

Im Frühsport können Lauf, Gymnastik, Hindernisturnen, Bodenturnen, Geräteturnen, Kampf- und Sportspiele und



9.58 Springen über einen Zaun



9.59 Sprünge in die Tiefe

Schwimmen durchgeführt werden. Die Übungen müssen durch gute Atmung, Lockerung, Dehnung, Kräftigung und Entspannung den Organismus allseitig durcharbeiten.

Merke:

Der Sport ist nicht Selbstzweck! Betrachte ihn als Bestandteil deiner gesamten politischen und militärischen Ausbildung, die dich zu einem bewußten und physisch starken Kämpfer für unseren Arbeiter-und-Bauern-Staat erzieht.

Beschäftige dich eingehender mit dieser Thematik, indem du die Vorschrift über die militärische Körperertüchtigung und das Buch „Militärische Körperertüchtigung" aus dem Deutschen Militärverlag liest und dich ständig über den Sport in der Nationalen Volksarmee informierst.

10. Exerzierausbildung

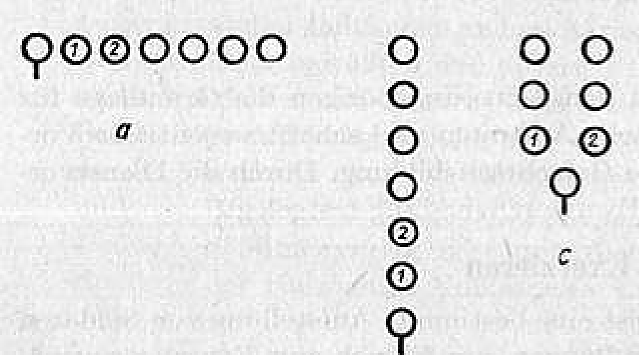
Das Exerzieren gibt den Armeeangehörigen die Grundlage für das exakte militärische Auftreten und schafft wesentliche Voraussetzungen für die Gefechtsausbildung. Durch die Dienstvorschrift 10/1 ist die Exerzierausbildung festgelegt.

Allgemeines zum Exerzieren

Die Antreteordnung ist eine bestimmte Aufstellung von Soldaten zu gemeinsamen Handlungen (zum Marsch, zum Exerzieren usw.).
Das Glied ist ein Teil der Antreteordnung; die Soldaten stehen in einer Linie nebeneinander.
Der Flügel ist der rechte beziehungsweise der linke Teil der Antreteordnung, vom angetretenen Soldaten aus gesehen.
Bei Wendungen in der Antreteordnung verändert sich die Bezeichnung der Flügel nicht.
Die Front ist die Seite der Antreteordnung, zu der die Soldaten in Blickrichtung stehen (vordere Seite einer angetretenen Einheit).
Der Zwischenraum ist die seitliche Entfernung zwischen den Soldaten.
Der Abstand ist die Entfernung, die nach der Tiefe von Soldat zu Soldat gemessen wird.
Die Linie zu einem Glied ist die Antreteordnung, bei der die Soldaten nebeneinander mit einer Handbreite Zwischenraum antreten. Der Zwischenraum wird von Ellenbogen zu Ellenbogen gemessen (Bild 10.1).
Die Linie zu zwei Gliedern ist die Antreteordnung, bei der die Soldaten des zweiten Gliedes mit einem Abstand von einem Schritt (ausgestreckten Arm) hinter den Soldaten des ersten Gliedes auf Vordermann stehen.
Die Linie ist eine Antreteordnung in drei Gliedern. Die Glieder haben einen Abstand von einem Schritt, die Soldaten des zweiten und des dritten Gliedes stehen auf Vordermann. Die Glieder werden von vorn als erstes, zweites und drittes Glied bezeichnet.

Die Gruppe kann wie folgt antreten:

- In Linie zu einem Glied,
- in Reihe oder
- in Doppelreihe.



Gruppenführer ① MG-Schütze ② Pz-Büchsenschütze ○ Mpi-Schütze

Antreteordnungen der Gruppe
a — Linie zu einem Glied; b — Reihe; c — Doppelreihe

10.1 „Linie zu einem Glied"
(Bild 10.1-10.4 Antreteordnungen der Gruppe Variante 1:5)

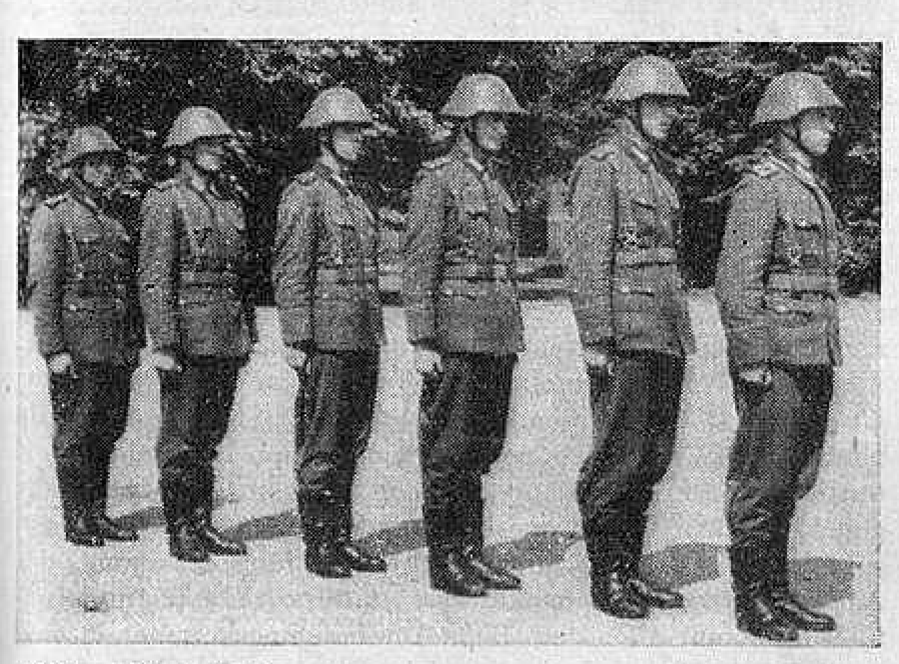
Die Reihe ist die Antreteordnung, bei der die Soldaten mit einem Schritt Abstand hintereinander auf Vordermann stehen (Bild 10.2).

Die Doppelreihe ist die Antreteordnung, bei der zwei Reihen mit einer Handbreite Zwischenraum nebeneinanderstehen. Die zwei nebeneinanderstehenden Soldaten bilden eine Rotte. Es ist immer so anzutreten, daß die letzte Rotte vollzählig ist.

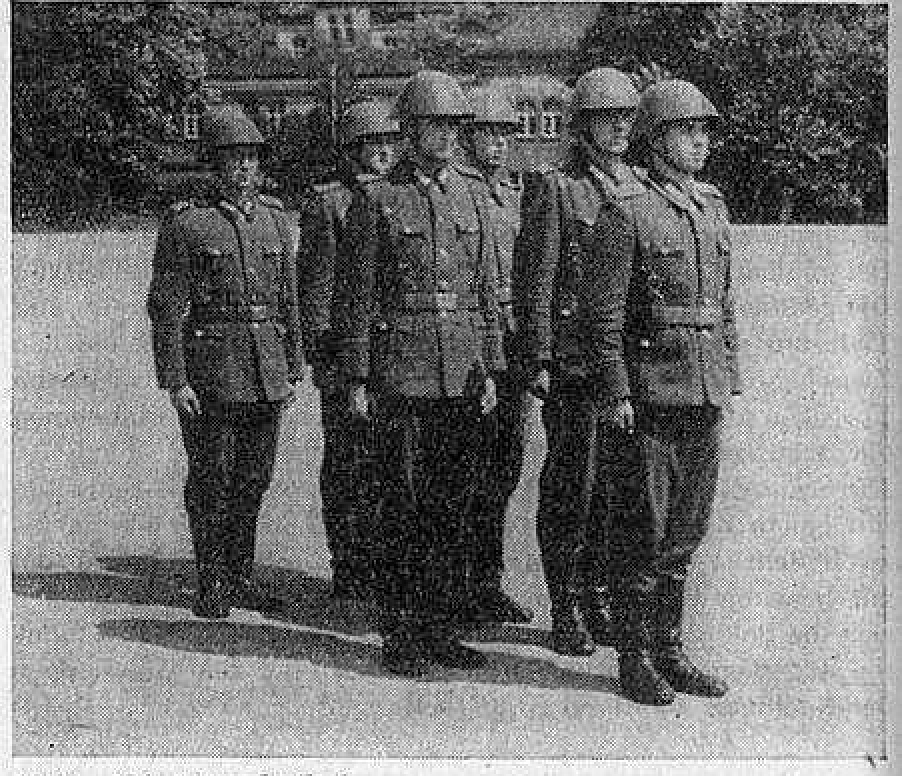
Bei weniger als vier Soldaten ist in Reihe anzutreten (Bild 10.3).

Die geöffnete Ordnung. Die Einheit zieht sich nach Breite und Tiefe auf die festgelegten oder vom Kommandeur befohlenen Zwischenräume auseinander. Die geöffnete Ordnung wird beim Vorgehen auf dem Gefechtsfeld und zum schnellen Einnehmen der Schützenkette angewandt.

Die Schützenkette ist die Gefechtsordnung, bei der die Einheiten mit einem Zwischenraum von Soldat zu Soldat von zehn bis zwölf Schritt entwickelt sind. Sie wird zur Feuerführung und zur besseren Geländeausnutzung eingenommen, dabei können sich die Soldaten nach vorn und nach der Seite bewegen, ohne die allgemeine Richtung zu verändern oder die Handlungen der Nachbarn zu stören (Bild 10.4).



10.2 „Die Reihe"



10.3 „Die Doppelreihe“

Der Richtungsmann ist ein Soldat, der in der befohlenen Richtung vorgeht und nach dem sich alle übrigen Soldaten zu richten haben. *Der Schlußmann* (die -einheit, das -fahrzeug) bewegt sich am Ende der Marschkolonne.
Zur Führung der Einheiten werden Kommandos, Befehle, Zeichen und Signale gegeben.
Beim Fußmarsch werden Kommandos und Befehle in der rechten Reihe der Marschordnung durchgegeben; in der Schützenkette erfolgt die Durchgabe von Soldat zu Soldat.
Beim Kfz.-Marsch werden Führungszeichen (Signale) durch die verantwortlichen beziehungsweise eingeteilten Beobachter weitergegeben. Ein Kommando besteht meist aus dem Ankündigungs- und dem Ausführungskommando. „*Rechts—*“ ist zum Beispiel das Ankündigungs- und „*um!*“ das Ausführungskommando. Ausnahmen sind Kommandos wie „*Rührt euch!*“, die nur Ausführungskommandos sind. Beim Ankündigungskommando wird entweder die Einheit bezeichnet oder Dienstgrad und Name des Angesprochenen genannt, zum Beispiel: „*2. Gruppe — still-*

gestanden!“ oder „*Soldat Schmidt, links — um!*“ Ein Kommando dazu kann auch zurückgenommen werden. Das Kommando dazu lautet: „*Kommando zurück!*“ Der Soldat nimmt die Stellung ein, die er vor dem zurückgenommenen Kommando hatte.

Das Abzählen erfolgt aus dem „*Rührt euch!*“, zum Beispiel auf das Kommando: „*Gruppe! Zu zweien abzählen!*“ Der rechte Flügelmann beginnt mit dem Zurufen der Zahl zum linken Nachbarn. Während des Zurufens ist die Grundstellung einzunehmen und der Kopf ruckartig nach links zu wenden.

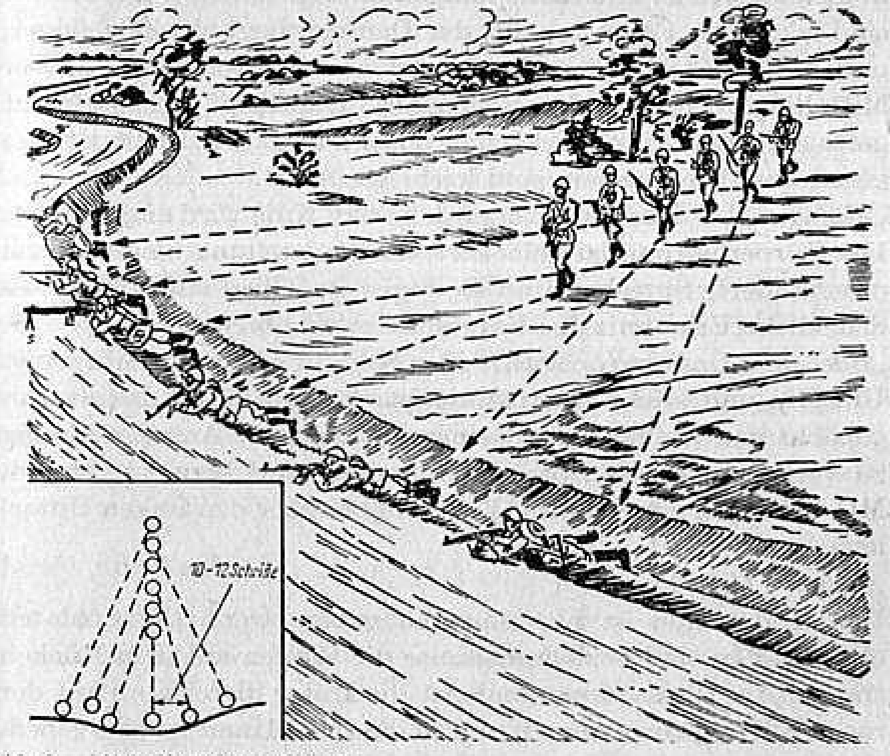
Der linke Flügelmann hält den Kopf beim Rufen seiner Zahl geradeaus und beendet das Abzählen mit „*Durch*“.

Das Durchzählen ist wie das Abzählen auszuführen.

Steht die Einheit in Linie, so ergänzt der linke Flügelmann des ersten Gliedes das Durchzählen mit voll oder eins beziehungsweise zwei (richtet sich nach der Anzahl der Soldaten in der Rotte).

Beachte:

- Vor dem Antreten Waffe, Munition und Ausrüstung auf Sauberkeit und Vollzähligkeit überprüfen.



10.4 „Die Schützenkette“

- Uniform auf Sauberkeit und ordentlichen Sitz kontrollieren.
- Ohne Zeitverlust den vorbestimmten Platz in der Antreteordnung einnehmen und aufmerksam auf die Befehle, Kommandos und Zeichen der Vorgesetzten achten.

Einzelausbildung ohne Waffe

Die Grundstellung ist auf das Kommando „*Stillgestanden!*" oder auf der Stelle ohne ein Kommando bei Befehlsempfang, beim Erstatten einer Meldung, beim Spielen der Nationalhymne, bei Ehrenbezeigungen, auf das Kommando „*Achtung!*" und bei jedem Ankündigungskommando einzunehmen.
Auf das Kommando „*Stillgestanden!*" nimmt der Soldat die Grundstellung ein (Bild 10.5).
Die Füße stehen mit den Hacken aneinander, der Zwischenraum zwischen den Fußspitzen beträgt eine Fußbreite. Das Körpergewicht ruht gleichmäßig auf Hacken und Ballen beider Füße, die Knie sind durchgedrückt. Der Oberkörper ist aufgerichtet, die Brust leicht vorgewölbt, und die Schultern sind in gleicher Höhe. Die Arme hängen zwanglos herab. Die Hände sind leicht zur Faust geballt, der Daumen liegt am Zeigefinger, und die Innenseite der Faust liegt am Oberschenkel an. Der Mittelfinger liegt an der Hosennaht. Der Kopf wird aufrecht getragen, das Kinn leicht angezogen, und der Blick ist frei geradeaus. Die Muskeln sind leicht gespannt.
„*Rührt euch!*" Das rechte oder das linke Knie wird eingeknickt. Die Körperhaltung ist gelockert, die Fußstellung bleibt jedoch unverändert. Sprechen und Bewegen im Glied sind ohne ausdrückliche Erlaubnis des Vorgesetzten verboten.
„*Sachen in Ordnung bringen!*" Der Soldat ordnet den Sitz seiner Uniform und seiner Ausrüstungsgegenstände (Sitz des Sturmgepäcks usw.), ohne dabei seinen Platz in der Antreteordnung zu verlassen. Leises Sprechen mit dem Nachbarn ist erlaubt. MG-Schützen hängen ihre Waffen dabei über den linken Unterarm.
„*Mütze (Helm) – ab!*"
Das Kommando ist nur dann zu geben, wenn die Soldaten ohne Waffen sind beziehungsweise die Waffen auf dem Rücken tragen. Auf dieses Kommando ist die Mütze (der Helm) mit der rechten Hand abzunehmen und in die linke Hand zu übergeben. Die abgenommene Mütze zeigt mit der Kokarde nach vorn.

„Mütze (Helm) — auf!“ Die Mütze (den Helm) in die rechte Hand übergeben und aufsetzen.

Wendungen auf der Stelle

Alle Wendungen werden gleichmäßig in zwei Zeiten ohne Zwischenpause ausgeführt. Nach der Wendung wird ohne Kommando wieder die Grundstellung eingenommen.

„Links — um!“ Der rechte Hacken wird etwas angehoben, ebenso die linke Fußspitze. Mit dem rechten Fußballen wird der Körper kurz und kräftig um 90° nach links gedreht. Die Knie bleiben durchgedrückt. Der rechte Fuß wird dann wieder herangezogen, und der Soldat nimmt die Grundstellung ein (Bild 10.6).



10.5 „Stillgestanden!“

„Rechts — um!“ Der linke Hacken wird etwas angehoben, ebenso die rechte Fußspitze. Mit dem linken Fußballen wird der Körper kurz und kräftig um 90° nach rechts gedreht. Die Knie bleiben durchgedrückt. Der linke Fuß wird herangezogen, und der Soldat nimmt die Grundstellung ein (Bild 10.7).

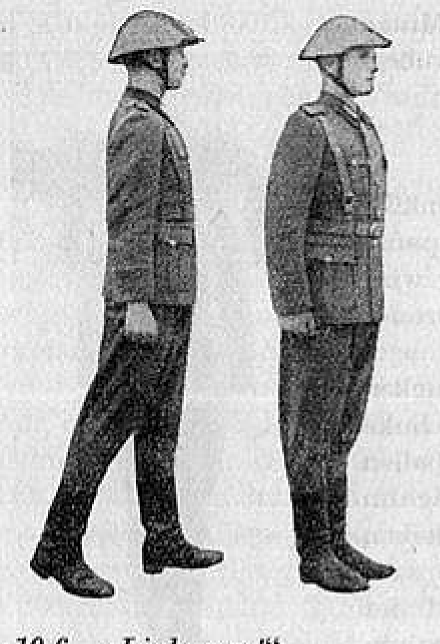
„Ganze Abteilung — kehrt!“ Der rechte Hacken wird etwas angehoben, ebenso der linke Fußballen. Der rechte Fußballen drückt den Körper mit einer kräftigen Wendung um 180° nach links. Das Körpergewicht ruht beim Drehen auf dem linken Hacken, die Knie bleiben durchgedrückt, der rechte Fuß wird wieder herangezogen, und der Soldat nimmt die Grundstellung ein (Bild 10.8).

Marsch und Lauf

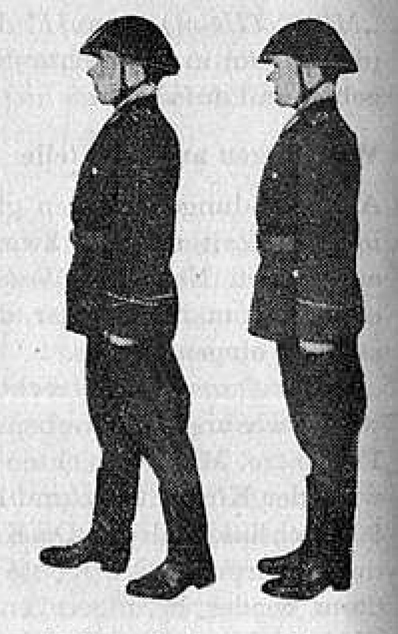
Man unterscheidet den Marsch:

„Ohne Tritt“, *„Den Exerziermarsch“*,
„Im Gleichschritt“, *„Den Laufschritt“*.

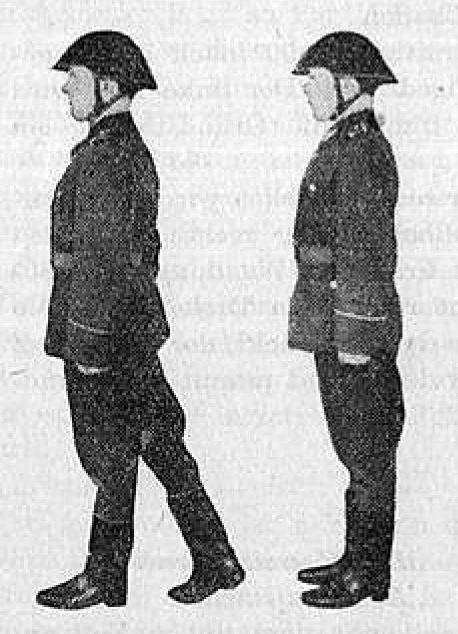
„Ohne Tritt — marsch!“ Es wird mit dem linken Fuß angetreten. Aufrechte Körperhaltung und gehobene Kopfhal-



10.6 „Links um!"
Tempo 1 Tempo 2



10.7 „Rechts um!"
Tempo 1 Tempo 2



10.8 „Ganze Abteilung – kehrt!"
Tempo 1 Tempo 2

tung sind unter allen Umständen zu bewahren. Die Armewerdenzwanglosdurchgeschlagen.

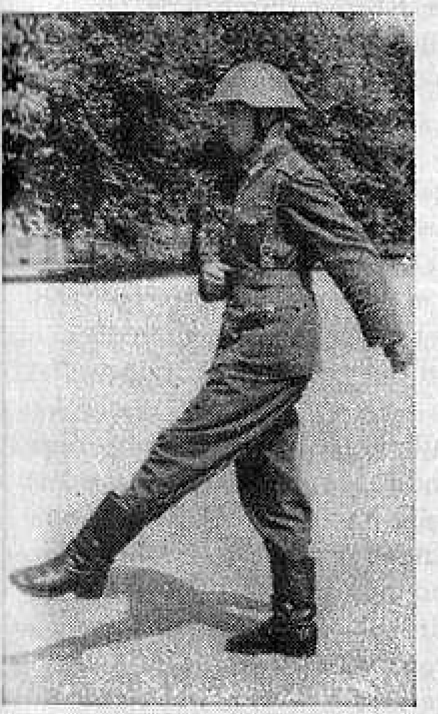
„Im Gleichschritt – marsch!" Es wird mit dem linken Fuß angetreten. Die Schrittweite beträgt 70 bis 80 cm; das Zeitmaß des Marsches ist 114 Schritte in der Minute. Aufrechte Körperhaltung und gehobene Kopfhaltung sind selbstverständlich. Die Arme werden frei in der Schulter bis in Koppelhöhe durchgeschlagen. Die Hände sind leicht zur Faust geballt.

„Exerziermarsch." Der Exerziermarsch kann sowohl von

der Stelle aus als auch aus der Bewegung heraus begonnen werden. Er wird durchgeführt bei Paraden, beim Herantreten an Vorgesetzte, bei der Ehrenbezeigung geschlossener Einheiten in der Bewegung und beim Wachdienst (Bild 10.9).

Von der Stelle aus. Das Kommando hierzu lautet: *„Soldat Brauer (Gruppe) — marsch!“*

Aus der Bewegung heraus. Der Exerziermarsch aus der Bewegung heraus wird entweder auf das Kommando *„Achtung!“* oder auf das Ankündigungskommando zum Halten *„Soldat Brauer (Gruppe) —“* begonnen. Das Kommando wird beim Niedersetzen des rechten Fußes gegeben. Danach werden noch zwei Schritte gemacht, und dann wird der Exerziermarsch mit dem linken Bein begonnen. Das linke Bein wird leicht gekrümmt und mit ausgestreckter, etwas nach auswärts zeigender Fußspitze nach vorn geführt. Der Unterschenkel schnellt leicht vor, ohne daß das Knie gehoben wird. Die Fußsohle kommt dabei auf *15 bis 20 cm* über den Erdboden. Dann wird das durchgedrückte Bein mit der ganzen Sohle kräftig auf den Boden aufgesetzt. Anschließend wird das rechte Bein in der gleichen Art nach vorn gebracht.



10.9 Der „Exerziermarsch“

Die Arme werden frei in der Schulter bis in Koppelhöhe vor dem Körper durchgeschlagen. Die Hände sind leicht zur Faust geballt. Die Schrittweite beträgt 70 bis 80 cm, das Zeitmaß ist 114 Schritte in der Minute. Die Körperhaltung ist straff, jedoch nicht krampfhaft steif.

„Im Laufschritt — marsch!“ Auf das Ankündigungskommando *„Im Laufschritt —“* wird der Körper leicht nach vorn geneigt. Die Arme werden angewinkelt und die Ellenbogen nach hinten genommen. Das Ausführungskommando *„marsch!“* erfolgt in der Bewegung auf dem rechten

Fuß. Der Soldat macht noch zwei Schritte in der bisherigen Marschart und beginnt dann den Laufschritt mit dem linken Bein.

Blickwendungen

Blickwendungen erfolgen auf die Kommandos „*Augen – rechts!*" oder „*Die Augen – links!*". Auf das Ausführungskommando „*rechts!*" („*links!*") wird der Kopf ruckartig in die befohlene Richtung gedreht. Der Kopf darf dabei aber nicht schräg gehalten werden. Die Blickwendung wird auf das Kommando „*Augen gerade – aus!*" beendet. Auf dieses Kommando wird der Kopf ruckartig wieder nach vorn gedreht.

Wendungen in der Bewegung

Wendungen in der Bewegung werden nur im Gleichschritt ausgeführt.

„*Links – um!*" Das Ausführungskommando „*um!*" wird beim Niedersetzen des linken Fußes erteilt. Der rechte Fuß wird noch einen Schritt vorgesetzt und der Körper durch eine Drehung um 90° auf dem rechten Fußballen in die neue Richtung gebracht. Das linke Bein wird, ohne daß man den Schritt verkürzt, in die neue Richtung gesetzt, und es wird in der neuen Richtung weitermarschiert.

„*Rechts – um!*" Das Ausführungskommando „*um!*" wird beim Niedersetzen des rechten Fußes erteilt. Der linke Fuß wird noch einen Schritt vorgesetzt und der Körper durch eine Drehung um 90° auf dem linken Fußballen in die neue Richtung gebracht. Das rechte Bein wird, ohne den Schritt zu verkürzen, in die neue Richtung gesetzt, und es wird in der neuen Richtung weitermarschiert.

„*Kehrt – marsch!*" Die Kehrtwendung ist in *vier Tempos* auszuführen. Das Ausführungskommando „*marsch!*" wird beim Niedersetzen des rechten Fußes erteilt. Der linke Fuß wird noch einen Schritt vorgesetzt, und danach werden drei Schritte auf der Stelle bei gleichzeitiger Wendung um 180° nach links ausgeführt. Beim vierten Schritt wird der linke Fuß in die neue Richtung gesetzt, und es wird weitermarschiert.

Im „*Laufschritt*" werden die Wendungen in der Bewegung auf die gleichen Kommandos, aber im Takt des Laufens ausgeführt.

„*Rechts – ran!*" Auf dieses Kommando weichen marschierende

Kolonnen auf die äußerste rechte Seite der Straße aus. Das Ausführungskommando wird beim Niedersetzen des rechten Fußes erteilt. Der linke Fuß wird noch einen Schritt vorgesetzt, und der Körper wird durch eine Drehung um 45° in die neue Richtung gebracht. Das rechte Bein setzt man, ohne den Schritt zu verkürzen, in die neue Richtung. Ist die äußerste rechte Seite der Straße erreicht, so wird in der Bewegung eine Wendung um 45° nach links gemacht und in der alten Richtung weitermarschiert.

Ehrenbezeigungen

Ehrenbezeigungen werden militärisch straff ausgeführt. Sie beginnen sechs Schritte vor dem Vorgesetzten und enden zwei Schritte hinter ihm.
Beim Überholen eines Vorgesetzten ist in seiner Höhe mit der Ehrenbezeigung zu beginnen; sie wird nach zwei Schritten beendet.
Ehrenbezeigung ohne Kopfbedeckung. Im Gehen erfolgt die Ehrenbezeigung in gerader Haltung mit Blickwendung zum Vorgesetzten. Die Arme hängen zwanglos herunter, ohne die Oberschenkel zu berühren (Bild 10.10).
Im Stehen wird die Ehrenbezeigung durch Stillstehen (Grundstellung) mit Front zum Vorgesetzten erwiesen. Der Vorgesetzte ist anzusehen.
Ehrenbezeigung mit Kopfbedeckung. Im Gehen erfolgt die Ehrenbezeigung durch Anlegen der rechten Hand an die Kopfbedeckung und Blickwendung zum Vorgesetzten (Bild 10.11). Die Finger sind gestreckt und geschlossen, Zeige- und Mittelfinger berühren den unteren Rand der Kopfbedeckung, ungefähr über dem äußeren Winkel des rechten Auges. Unterarm und Hand bilden eine gerade Linie. Der rechte Oberarm wird etwa bis in Schulterhöhe gehoben, während der linke Arm zwanglos nach unten hängt, ohne den Oberschenkel zu berühren.
Im Stehen wird die Ehrenbezeigung durch Stillstehen (Grundstellung) mit Front zum Vorgesetzten und Anlegen der rechten Hand an die Kopfbedeckung während der Zeit der Ehrenbezeigung erwiesen.
Trägt der Soldat in beiden Händen Gepäck oder ist anderweitig behindert, die rechte Hand an die Kopfbedeckung anzulegen, so wird die Ehrenbezeigung wie ohne Kopfbedeckung, nur durch Blickwendung zum Vorgesetzten, erwiesen.



10.10 Ehrenbezeigung ohne Kopfbedeckung



10.11 Ehrenbezeigung mit Kopfbedeckung

Die Ehrenbezeigung einzelner Armeeangehöriger im Sitzen in und auf Fahrzeugen mit und ohne Kopfbedeckung erfolgt durch Stillsitzen (Aufrichten, beide Hände zur Faust ballen und auf die Oberschenkel legen) und durch Blickwendung zum Vorgesetzten.

Soldaten in geschlossenen Formationen, die mit dem Rücken zum Vorgesetzten sitzen, blicken geradeaus.

Soldaten mit der MPi vor der Brust erfassen die MPi mit der linken Hand am Handschutz (wie beim Präsentiergriff).

Ehrenbezeigung mit Waffe. Im Gehen wird die Ehrenbezeigung durch Blickwendung zum Vorgesetzten erwiesen; im Stehen durch Stillstehen (Grundstellung) mit Front zum Vorgesetzten. Bei Ehrenbezeigungen mit „*MPi auf den Rücken*" wird die rechte Hand nicht an die Kopfbedeckung gelegt. Bei umgehängter Waffe wird die Lage der Waffe beibehalten. Der linke Arm wird stillgehalten.

Bei „*MPi vor die Brust!*" wird während der Ehrenbezeigung mit der linken Hand der Handschutz der MPi erfaßt.

Herantreten an Vorgesetzte

Außerhalb der Antreteordnung nimmt der Soldat drei Schritte vor dem Vorgesetzten die Grundstellung ein. Die letzten fünf Schritte macht er dabei im Exerziermarsch (außer in unebenem Gelände). Die Ehrenbezeigung wird mit Anlegen der rechten Hand an die Kopfbedeckung beim Heranziehen des hinteren Fußes begonnen. Der Soldat meldet sich zum Beispiel folgendermaßen: „*Genosse Leutnant! Soldat Brauer auf Ihren Befehl zur Stelle!*" Nach der Meldung nimmt der Soldat die rechte Hand wieder herunter und erwartet in Grundstellung weitere Befehle des Vorgesetzten. Wenn der Soldat die Erlaubnis zum Wegtreten erhalten hat, so legt er die rechte Hand an die Kopfbedeckung, macht kehrt und nimmt sie beim ersten Schritt wieder herunter. Trägt der Soldat beim Herantreten an Vorgesetzte eine Waffe (MPi, lMG), dann hat er sich wie bei der Ehrenbezeigung mit Waffe zu verhalten.

Aus der Antreteordnung heraus marschiert der Soldat im Exerziermarsch auf dem kürzesten Weg zum Vorgesetzten und meldet sich bei ihm, nachdem er sich vorher laut und deutlich „*Hier, Genosse Leutnant!*" gemeldet hat.

Das Heraustreten aus der Antreteordnung in Linie erfolgt aus dem ersten und zweiten Glied nach vorn und aus dem dritten Glied nach hinten zum rechten oder linken Flügel (kürzester Weg). Beim Heraustreten nach hinten beginnt der Soldat mit dem Exerziermarsch in Höhe des ersten Gliedes. Beim Heraustreten aus dem zweiten Glied tippt der Soldat seinem Vordermann auf die linke Schulter. Dieser steht still, macht mit dem linken Fuß einen Schritt nach vorn und mit dem rechten Fuß einen Schritt nach rechts unter nachfolgendem Heranziehen des linken Fußes, so daß er danach vor seinem rechten Nebenmann steht. Wenn der heraustretende Soldat die Antreteordnung verlassen hat, tritt der Soldat aus dem ersten Glied selbständig wieder in sein Glied zurück.

Beim Eintreten erfolgt das Vor- und Zurücktreten des Soldaten im ersten Glied selbständig. Der eintretende Soldat begibt sich auf seinen Platz, macht eine Kehrtwendung, richtet sich aus und rührt.

Das Vortreten erfolgt zum Beispiel auf das Kommando: *„Gefreiter Bauer! Zwei Schritte vortreten!“*
Daraufhin tritt der Gefreite Bauer aus der Antreteordnung heraus, geht zwei Schritt im Exerziermarsch nach vorn, führt eine Kehrtwendung aus und stellt sich in Grundstellung mit Front zur Antreteordnung auf.

Einzelausbildung mit Waffe

Grundstellung mit Waffe

Die Grundstellung mit Waffe ist so wie die Grundstellung ohne Waffe. Die MPi wird vor dem Antreten über die rechte Schulter mit der Mündung nach oben umgehängt. Bei MPi mit abgeklappter Schulterstütze zeigt die Mündung nach unten. Die rechte Hand hält den Riemen so, daß der Unterarm waagerecht liegt; der Oberarm drückt die MPi an den Körper.
Das lMG und das Kompanie-MG stehen in der Grundstellung bei Fuß. Die rechte Hand hält das MG am Lauf und Gaszylinder fest.
Die Panzerbüchse wird ebenso wie die MPi mit der Visiereinrichtung nach oben umgehängt getragen.

Griffe mit der MPi*

* MPiK (mit Kolben)

Griffe mit der MPi werden ohne Seitengewehr ausgeführt. Bei den Griffen bewegen sich nur die Arme, der Körper bleibt in aufrechter Haltung. Die Armbewegungen werden schnell und straff ausgeführt.
Das Seitengewehr wird auf das Kommando *„Seitengewehr pflanzt — auf!“* aufgepflanzt und auf *„Seitengewehr an Ort!“* abgenommen.

„MPi vor die — Brust!“

(MPi ist umgehängt, Bild 10,12).

Tempo 1:

Die rechte Hand gleitet am Riemen nach oben; der Daumen wird an der Innenseite des Riemens ausgestreckt. Dann wird die MPi mit einem kurzen Schwung von der Schulter genommen. Die linke Hand erfaßt dabei den Lauf, und die

MPi wird senkrecht vor den Körper gebracht; das Magazin zeigt nach links, die Laufmündung steht in Kinnhöhe.

Tempo 2:

Mit der rechten Hand wird der Riemen nach rechts gezogen, und gleichzeitig wird der Ellenbogen des rechten Armes durch den Riemen gesteckt.

Tempo 3:

Dann wird der Riemen über den Kopf geworfen und die MPi mit der rechten Hand am Kolbenhals erfaßt. Die linke Hand gleitet zurück in die Grundstellung.

Die MPi mit abgeklappter Schulterstütze wird aus der Lage *„MPi umgehängt“* in *zwei Tempos* vor die Brust genommen:

Tempo 1:

Mit der rechten Hand wird die MPi von der Schulter genommen, ohne den Ellenbogen des rechten Armes aus dem Riemen herauszunehmen. Die linke Hand erfaßt die MPi von unten am Handschutz und hält sie, Magazin nach unten, Laufmündung nach links, vor dem Körper.

Tempo 2:

Der Riemen wird mit der rechten Hand über den Kopf auf die linke Schulter geworfen, die gleiche Hand erfaßt die MPi danach oberhalb des Griffstückes am Schloßgehäuse, die linke Hand wird in die Grundstellung genommen.
Befindet sich die MPi (mit abgeklappter Schulterstütze) auf dem Rücken, Lauf mit der rechten Hand erfassen und Waffe zur linken Schulter vor die Brust bringen.

„MPi — umhängen!“

(MPi mit Kolben befindet sich vor der Brust).

Tempo 1:

Die MPi wird mit der linken Hand von unten am Handschutz erfaßt. Der rechte Arm wird aus dem Riemen herausgenommen und umfaßt den Kolbenhals.

Tempo 2:

Dann wird die MPi angehoben, der Riemen über den Kopf geworfen, und die MPi, das Magazin zeigt nach links, die

Laufmündung ist in Kinnhöhe, senkrecht vor die Brust gebracht.

Tempo 3:

Mit der rechten Hand wird der obere Teil des Riemens erfaßt, die MPi durch einen kurzen Schwung mit der linken Hand über die rechte Schulter umgehängt, und die linke Hand gleitet zurück in die Grundstellung.

„MPi — umhängen!“

(MPi mit abgeklappter Schulterstütze befindet sich vor der Brust).

Tempo 1:

Die linke Hand erfaßt die MPi von oben am Lauf und Gaskolben und hebt sie an. Der rechte Ellenbogen wird aus dem Riemen herausgenommen. Die rechte Hand erfaßt den Riemen von unten — oberhalb des Griffstückes.

Tempo 2:

Die MPi wird so gedreht, daß das Griffstück nach oben zeigt, gleichzeitig wird der Riemen über den Kopf geworfen und die MPi mit dem Magazin nach rechts vor die Brust gehalten.

Tempo 3:

Die MPi wird über die rechte Schulter in die Lage „*MPi umgehängt*“ gebracht; die linke Hand wird in die Grundstellung genommen.

„MPi (Panzerbüchse) auf den — Rücken!“

(Bei umgehängter Waffe (Bild 10.13).

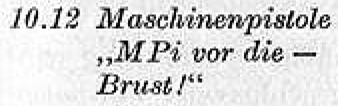
Tempo 1:

Mit der linken Hand wird der Riemen unterhalb der rechten Schulter und mit der rechten der Kolben umfaßt (bei MPi mit abklappbarer Schulterstütze den Lauf und bei der Panzerbüchse das Rohr erfassen).

Tempo 2:

Dann wird die Waffe mit der rechten Hand angehoben, und der Riemen wird mit der linken Hand über den Kopf auf die linke Schulter gelegt. Beide Hände gleiten anschließend zurück in die Grundstellung.





10.12 Maschinenpistole „MPi vor die — Brust!“



10.13 Maschinenpistole „MPi auf den — Rücken!“

„MPi (Panzerbüchse) — umhängen!“

(Waffe ist auf dem Rücken.)

Tempo 1:

Mit der linken Hand wird der Riemen in Brusthöhe und mit der rechten der Kolben erfaßt (bei MPi mit abklappbarer Schulterstütze den Lauf und bei der Panzerbüchse das Rohr erfassen).

Tempo 2:

Dann wird die Waffe mit der rechten Hand angehoben; mit der linken Hand wird der Riemen über den Kopf auf die rechte Schulter gelegt.

Tempo 3:

Die rechte Hand erfaßt dann den Riemen, und die linke Hand gleitet zurück in die Grundstellung.

Befindet sich die MPi vor der Brust, so wird sie erst umgehängt und dann auf den Rücken genommen. Befindet sich die MPi auf dem Rücken, so wird sie erst umgehängt und dann vor die Brust genommen.

MPi auf den Rücken

mit abklappbarer Schulterstütze aus der Lage „*MPi vor die Brust*".

Die rechte Hand erfaßt die MPi am Lauf und zieht sie von oben nach unten in die Lage „*MPi auf den Rücken*".

Präsentieren mit der MPi

Auf das Kommando „*Achtung! Präsentiert das – Gewehr!*" wird der Lauf der MPi oberhalb des Magazins mit der linken Hand erfaßt. Auf das Kommando zur Blickwendung wird die Blickwendung zum Vorgesetzten ausgeführt.
Auf das Kommando „*Augen gerade – aus!*" wird die *Blickwendung* und auf „*Gewehr – ab!*" der *Präsentiergriff* beendet. Die linke Hand gleitet schnell in die Grundstellung zurück.

Griffe mit dem MG

Das Kompanie-MG wird so umgehängt und abgenommen, wie es am zweckmäßigsten ist. Eine exerziermäßige Ausführung wird nicht verlangt. Bei Ehrenbezeigungen geschlossener Formationen auf der Stelle werden das Kompanie-MG und das lMG umgehängt getragen.
Während des Marsches werden die MGs entsprechend dem Befehl des Einheitsführers auf der linken oder rechten Schulter getragen.
Auf das Kommando „*Das Gewehr – über!*" wird das lMG wie folgt umgehängt:

Tempo 1:

Mit der rechten Hand wird das lMG, die Schloßteile zeigen nach rechts, senkrecht vor die Mitte des Körpers gebracht. Die linke Hand erfaßt das lMG am Handschutz, die Mündung steht in Augenhöhe, und der rechte Ellenbogen wird angewinkelt.

Tempo 2:

Dann wird der Riemen mit der rechten Hand erfaßt und zum Körper straffgezogen, wobei der Daumen der rechten Hand an der Innenseite des Riemens anliegt.

Tempo 3:

Durch einen kraftvollen Schwung mit der linken Hand wird das lMG auf die rechte Schulter gehängt, gleichzeitig werden der rechte Unterarm bis in die waagerechte Stellung gebracht und mit dem rechten Oberarm das lMG an den Körper gedrückt. Die linke Hand gleitet zurück in die Grundstellung.



10.14 Grundstellung mit lMG

Auf das Kommando *„Gewehr — ab!“* wird das lMG wie folgt in Grundstellung gebracht (Bild 10.14).

Tempo 1:

Mit der rechten Hand wird am Riemen nach oben gegriffen und der Daumen an der Innenseite des Riemens ausgestreckt. Das lMG wird durch einen kurzen Schwung von der Schulter genommen, wobei die linke Hand den Handschutz und die rechte Hand den Lauf und den Gaszylinder erfassen. Das lMG wird, das Griffstück zeigt nach links, die Laufmündung steht in Augenhöhe, vor die Mitte des Körpers gebracht.

Tempo 2:

Mit der rechten Hand wird das lMG neben den rechten Fuß abgesetzt, und die linke Hand gleitet zurück in die Grundstellung.

Wendungen und Bewegungen mit Waffe

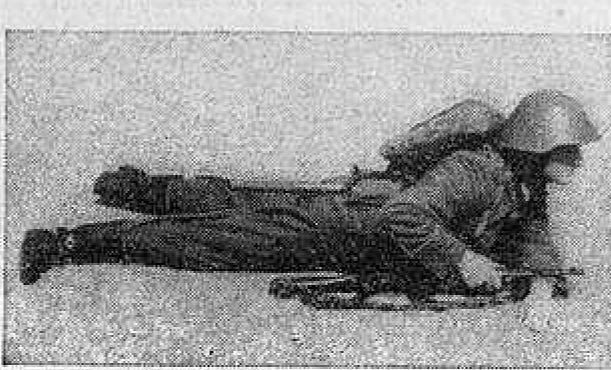
Wendungen und Bewegungen mit Waffe werden so wie ohne Waffe ausgeführt. Bei Bewegungen mit Waffe wird der freie Arm durchgeschlagen; mit Waffe auf dem Rücken werden beide Arme im Takt des Schrittes durchgeschlagen.

„*Hinlegen!*" (Bild 10.15). Der Soldat erfaßt seine Waffe mit der rechten Hand am Schwerpunkt. Mit dem rechten Bein macht er noch einen Schritt vorwärts, beugt den Körper nach vorn, läßt sich auf das linke Knie nieder und setzt die linke Hand, mit den Fingern nach rechts, auf den Erdboden. Dann stützt er sich mit der linken Hand und dem linken Oberschenkel und dreht sich auf den Bauch. Die Beine liegen flach gespreizt am Boden. Die Waffe liegt an der rechten Körperseite, die Schloßteile zeigen zum Körper. Der Blick ist frei geradeaus.
„*Stellung!*" (Bild 10.16). Auf dieses Kommando bringt der Soldat seine Waffe in Anschlag. Das Kommando kann auch während der Bewegung oder im Stand gegeben werden. Dann legt sich der Soldat unter Ausnutzung des Geländes blitzschnell hin und bringt seine Waffe in Anschlag.
„*Auf!*" (Bild 10.17). Der Soldat übergibt die Waffe, die Mündung etwasangehoben,am Schwerpunkt in die linke Hand. Er zieht das rechte Bein an und mit der rechten Hand in Brusthöhe drückt er den Körper vom Boden ab. Danach setzt er das linke Bein nach vorn, zieht das rechte heran und nimmt die Grundstellung ein.
„*Sprung — vorwärts!*" Der Soldat springt auf und geht im Laufschritt in der befohlenen Richtung vor.
Wird das Kommando räumlich begrenzt, zum Beispiel „*Bis zum Graben! Sprung — vorwärts!*", dann geht man nur bis zur befohlenen Stelle vor und bezieht dort, ohne ein weiteres Kommando abzuwarten, Stellung.
Auf das Ankündigungskommando „*Sprung-*" sucht sich der Soldat im Gelände die Stellen aus, an denen er nachher beim Vorgehen Deckung finden kann. Auf das Ausführungskommando „*vorwärts!*" geht der Soldat im Laufschritt vor. Bei großen Sprüngen legt sich der Soldat etwa alle 20 bis 40 Schritte selbständig hin. Die Weite des Sprunges hängt vom Gelände und vom gegnerischen Feuer ab.
Legt sich der Soldat nach einem Sprung hin, so darf er nicht auf dieser Stelle liegenbleiben, sondern muß zur Seite abgleiten, um den Gegner zu täuschen, damit dieser nicht weiß, von welchem Platz der Soldat zu seinem nächsten Sprung ansetzt.
Ist der befohlene Abschnitt erreicht, so bereitet sich der Soldat zum Schießen vor und beginnt mit dem Eingraben.

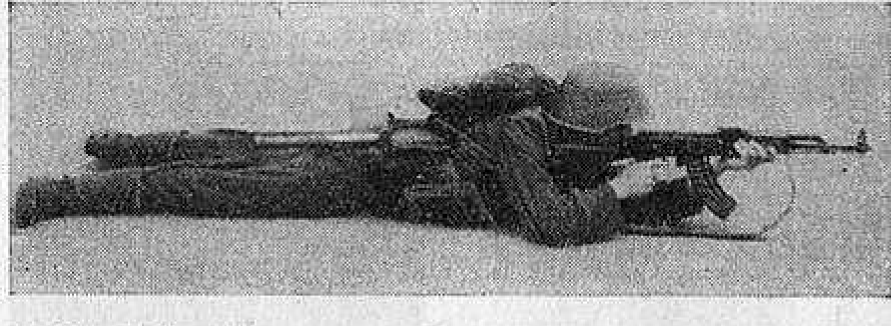








10.15
„Hinlegen!“



10.16 „Stellung!"



10.17 „Auf!"

Die MPi wird beim Sprung in der rechten Hand gehalten, das lMG wird so getragen, daß eine sofortige Feuereröffnung möglich ist.

„*Kriechen!*" (Bild 10.18). Der Soldat legt sich auf die Knie und stützt sich auf die Hände. Das angezogene rechte (linke) Bein wird unter die Brust gezogen, und gleichzeitig wird die linke (rechte) Hand nach vorn gestreckt. Der Körper wird dann bis zum völligen Strecken des rechten Beines nach vorn geschoben, und das andere Bein wird nachgezogen. Die Waffe wird am Riemen, dicht unter der oberen Riemenöse, erfaßt. Sie liegt dabei auf dem rechten Unterarm. Außerdem kann die Waffe auch um den Hals gehängt getragen werden (aber nur beim Kriechen).

„*Gleiten!*" (Bild 10.19). Der Soldat legt sich flach auf den Erdboden, die Waffe hält er wie beim Kriechen. Das rechte (linke) Bein ist angezogen, die linke (rechte) Hand ist nach vorn ausgestreckt. Der Soldat stößt sich mit dem angezogenen Bein ab. Dabei wird der Körper nach vorn geschoben, das andere Bein nachgezogen und die andere Hand nach vorn gestreckt. Beim Gleiten sind Kopf und Körper tief zu halten.

10.18 „Kriechen!"

10.19 „Gleiten!“

10.20 „Gleiten auf der Seite!“

„Gleiten auf der Seite!“ (Bild 10.20). Der Soldat legt sich auf die linke Seite, das im Knie gebogene Bein wird nach vorn gezogen. Dabei stützt sich der Soldat auf den linken Unterarm; der rechte Fuß stemmt sich mit dem Absatz in die Erde (möglichst nahe am Körper). Durch Ausstrecken des rechten Beins schiebt man den Körper nach vorn, ohne die Stellung des linken Beins zu verändern. Die Waffe liegt auf dem Oberschenkel des linken Beins und wird mit der rechten Hand gehalten.

Bei allen Bewegungen ist der Blick *ständig* zum Gegner gerichtet.

11. Schießausbildung

Das Ziel der Schießausbildung besteht darin, die vollkommene Beherrschung der Schützenwaffen zu erlernen und zu verstehen, wie man sie entsprechend ihren Kampfeigenschaften einsetzt. Die Schießausbildung hat sowohl theoretische wie auch praktische Seiten, die nicht voneinander getrennt zu betrachten sind. Das Ergebnis des praktischen Schießens wird dir zeigen, wie du es verstanden hast, Theorie und Praxis zu verbinden. Auch hier führt nur intensives Training zum Erfolg.

Der Aufbau der Schützenwaffen

Die Schützenwaffen werden eingeteilt in:

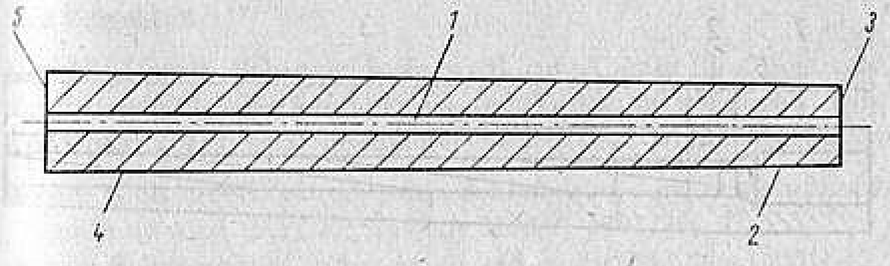
- Faustfeuerwaffen (Pistolen, Revolver),
- Handfeuerwaffen (Gewehre, Karabiner und Maschinenpistolen),
- Maschinengewehre (alle Arten von Maschinengewehren).

Außerdem unterscheidet man:

- nichtautomatische Waffen (das Laden erfolgt durch die Hand des Schützen),
- automatische Waffen (das Laden erfolgt durch die Energie der Pulvergase).

Automatische Waffen werden in *vollautomatische* (zum Beispiel MPi *K*, lMG *D*) und *halbautomatische* (Pistole *M*) unterteilt. Aus vollautomatischen Waffen können in der Regel Einzel- und Dauerfeuer sowie Feuerstöße geschossen werden, aus halbautomatischen Waffen kann nur Einzelfeuer geschossen werden. Die Schützenwaffen bauen sich allgemein wie folgt auf:

1. Lauf,
2. Gehäuse,

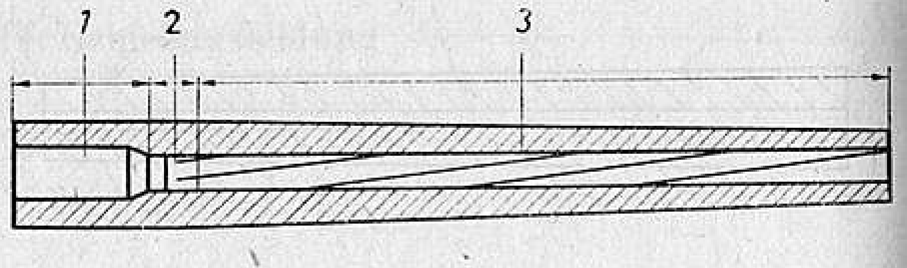


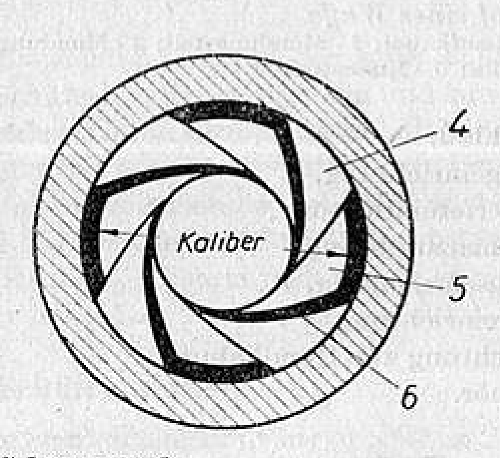
11.1 Lauf einer Waffe
1 - Laufkanal; 2 - Mündungsteil; 3 - Mündung; 4 - hinterer Teil des Laufes; 5 - Mundstück

3. Verschluß,
4. Schlageinrichtung,
5. Auswerfereinrichtung,
6. Patronenzuführung,
7. Abzugseinrichtung,
8. Visiereinrichtung,
9. Vorrichtung zur Handhabung,
10. Zubehör.

Der Lauf

Der Lauf gibt dem Geschoß Geschwindigkeit, Flugrichtung und Drehbewegung um dessen Längsachse; in ihm wird die Patrone zum Entzünden gebracht.
Der Innenraum des Laufes wird *Kanal* genannt. Die durch die Mitte des Kanals verlaufende gedachte Linie heißt *Seelenachse.* Der vordere Teil des Laufes, der mit der *Mündung* endet, wird als *Mündungsteil* und der hintere Teil des Laufes als *Laufmundstück* bezeichnet (Bild 11.1).
Der Lauf wird in das *Patronenlager*, den *Geschoßeintritt* (auch Übergangsteil genannt) und den *gezogenen Teil* unterteilt (Bild 11.2).
Das Patronenlager nimmt die aus dem Magazin zugeführte Patrone auf. Beim Schuß bewegt sich das von der Hülse gelöste Geschoß in den Geschoßeintritt und wird von diesem, da er konische Form hat, genau in den gezogenen Teil geführt. Dieser Teil des Laufes wiederum hat die Aufgabe, dem Geschoß die Drehbewegung um dessen eigene Achse (*Drall*) zu vermitteln, wodurch es richtungsstabil wird.
Der Lauf der Schützenwaffe enthält in seinem gezogenen Teil Züge, die sich spiralförmig von links nach rechts oder umgekehrt





11.2 Lauf einer Schützenwaffe
1 - Patronenlager; 2 - Geschoßeintritt; 3 - gezogener Teil; 4 - Zug; 5 - Feld; 6 - Schlagkante

durch den gezogenen Teil ziehen. Die zwischen den Zügen stehengebliebenen Zwischenräume nennt man *Felder*. Der zwischen zwei gegenüberliegenden Feldern gemessene Abstand, ist das *Kaliber*. Jeder Zug wird von den gegenüberliegenden Kanten zweier benachbarter Felder begrenzt. Die das Geschoß zur Drehung zwingende Kante wird als *Schlagkante* und die gegenüberliegende als *Freikante* bezeichnet (Bild 11.2).
Die Drallbewegung entsteht folgendermaßen:
Der Durchmesser des Geschosses ist an einer Stelle um ein geringes größer als das Kaliber. Diese Stelle preßt sich beim Eintritt des Geschosses in die Züge ein, und das Geschoß erhält je nachdem, in welcher Richtung die Züge verlaufen, *Rechts-* beziehungsweise *Linksdrall*.

Das Gehäuse

Das Gehäuse verbindet alle Teile der Waffe und nimmt die beweglichen Teile in sich auf.

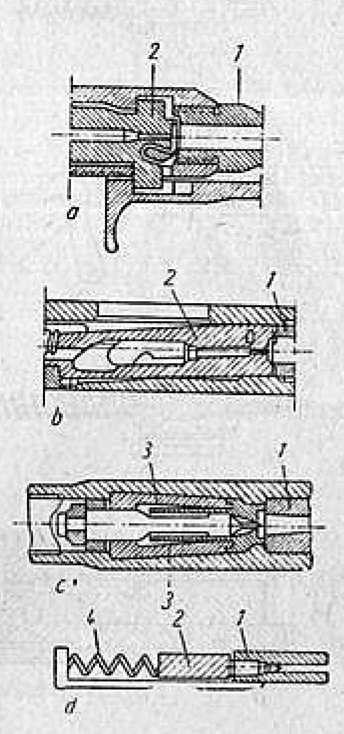
Der Verschluß

Der Lauf einer Schützenwaffe wird zur Abgabe des Schusses durch das Schloß beziehungsweise den Verschluß verriegelt. Das Verriegeln (Bild 11.3) geschieht je nach dem Modell durch

- ein Gleitschloß, bei dem das Schloß oder der Verschlußkopf gedreht wird (MPi *K*, Gewehr Modell 1891/30);
- ein Schrägschloß oder durch ein Schloßgehäuse (sMG-43, Karabiner *S*);
- die Stützklappen des Schlosses (lMG *D*, Kompanie-MG);
- einen freien Verschluß (Trägheitsverschluß), der durch die Einwirkung der Schließfeder den Lauf verriegelt (MPi Modell 1941, Pistole *Stetschkin*).

Die Schlageinrichtung

Die *Schlageinrichtung* dient zum Entzünden des *Zündhütchens* bei der Abgabe des Schusses. Sie besteht aus dem *Schlagbolzen*, der mit seiner Spitze auf das Zündhütchen schlägt, und der *Feder*, die den Schlagbolzen bewegt (Bild 11.4). Besitzt die Schlageinrichtung eine selbständige Feder, die lediglich die



11.3 *Verschlußarten*
1 - Lauf; 2 - Schloß; 3 - Stützklappen; 4 - Schließfeder
a) durch Drehen des Schlosses; b) durch Schrägstellen des Schlosses; c) durch Stützklappen; d) durch Trägheitsschloß

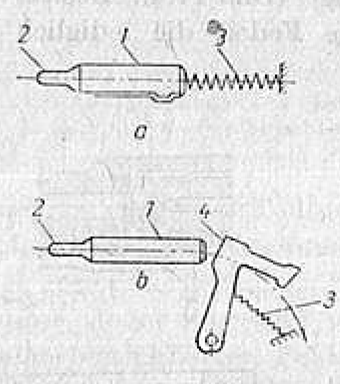
Energie auf den Schlagbolzen überträgt, so wird diese Feder als *Schlagfeder* bezeichnet. Erhält der Schlagbolzen die Energie von einer sich spannenden Feder, so wird diese Feder als *Schließfeder* bezeichnet.

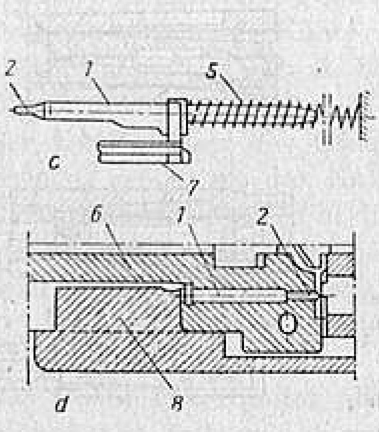
Die Auswerfereinrichtung

Die *Auswerfereinrichtung* hat die Aufgabe, nach dem Schuß die Hülse aus dem Patronenlager auszuziehen und aus der Waffe auszuwerfen. Sie besteht aus dem am Schloß befindlichen *Auszieher*, dem am Schloß- oder Verschlußgehäuse federnd oder starr befestigten *Auswerfer* und dem *Hülsenaustritt*.

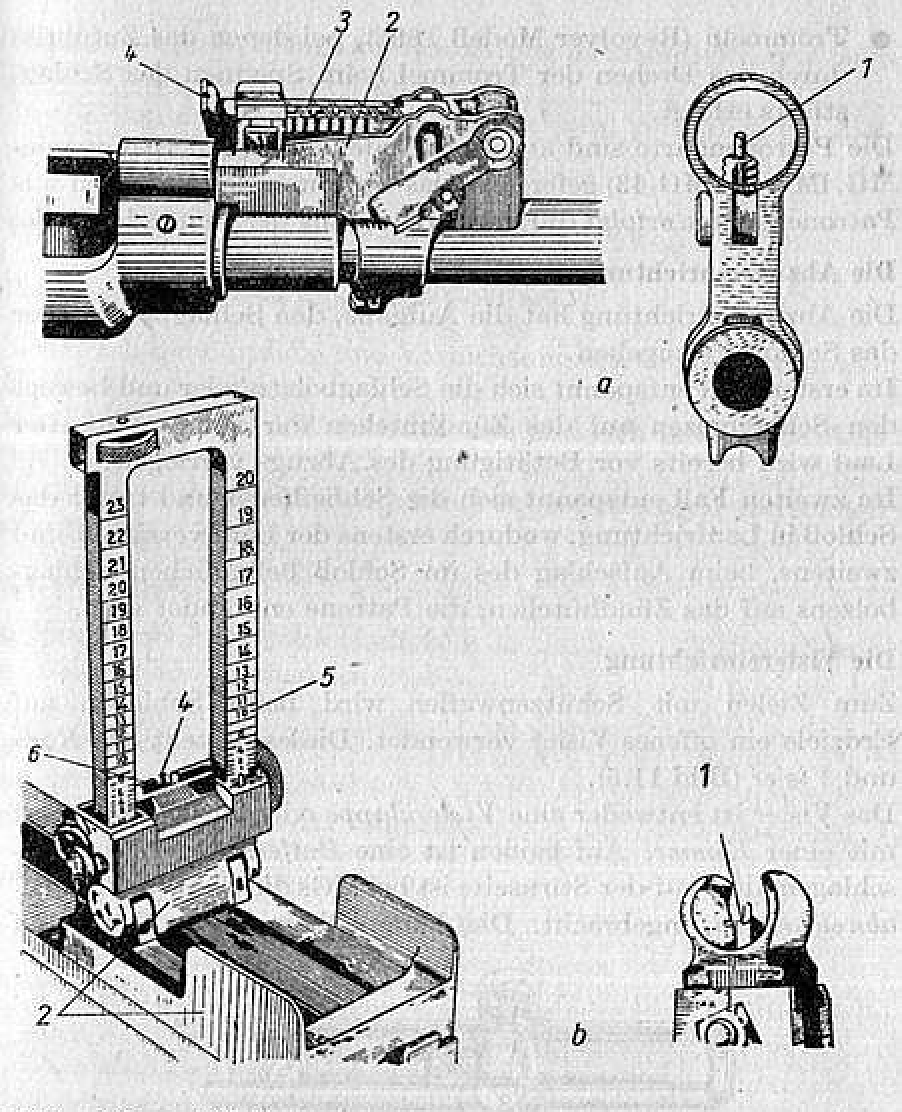
Die Patronenzuführung

Das Zuführen der Patronen erfolgt durch die *Zubringereinrichtung* aus dem Magazin oder dem Patronengurt.
Die Magazine werden unterteilt in





11.4 Schlageinrichtungen
a) Schlagbolzen; b) Schlagstück; c) Schlagbolzen ist mit den gleitenden Teilen verbunden; d) Schlagbolzen ist im Schloß befestigt
1 - Schlagbolzen;
2 - Schlagbolzenspitze;
3 - Schlagfeder;
4 - Schlagstück;
5 - Schließfeder;
6 - Schloß; 7 - Schloßführung; 8 - Gleitstück



11.5 Offenes Visier
a) Karabiner S; b) sMG 43
1 - Korn; 2 - Visier; 3 - Visierklappe; 4 - Kimme; 5 - Visierrahmen; 6 - Visierkamm

- Stangenmagazine (zum Beispiel MPi *K*), bei denen die Zuführung durch die Kraft einer Feder, die beim Füllen des Magazins zusammengedrückt wird, erfolgt;
- Magazintrommeln (MPi 41), bei denen das Zuführen der Patronen durch eine gespannte Feder erfolgt;

- Trommeln (Revolver Modell 1895), bei denen das Zuführen durch das Drehen der Trommel beim Spannen des Schlagstücks erfolgt.

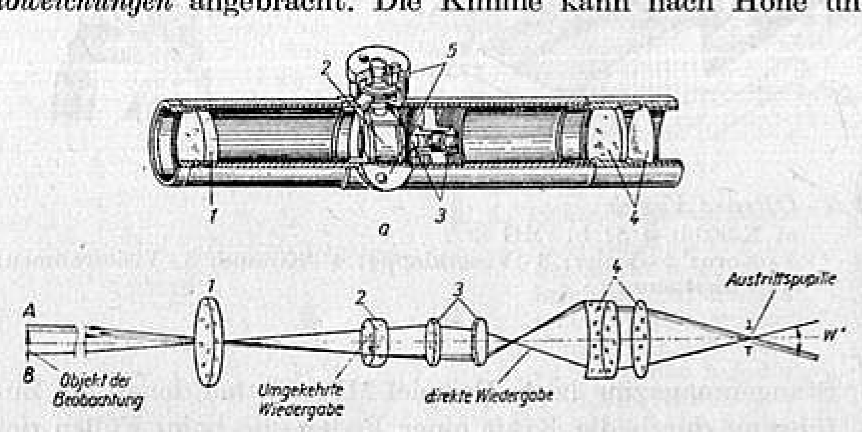
Die Patronengurte sind aus Metall oder Leinwand (Kompanie-MG, lMG D, sMG-43) gefertigt. Das Zuführen der Patronen aus Patronengurten erfolgt durch die Bewegung der gleitenden Teile.

Die Abzugseinrichtung

Die Abzugseinrichtung hat die Aufgabe, den Schlagbolzen oder das Schloß freizugeben.
Im ersten Fall entspannt sich die Schlagbolzenfeder und bewegt den Schlagbolzen auf das Zündhütchen der Patrone zu. Der Lauf wird bereits vor Betätigung des Abzugs verriegelt.
Im zweiten Fall entspannt sich die Schließfeder und treibt das Schloß in Laufrichtung, wodurch erstens der Lauf verriegelt und zweitens, beim Aufschlag des im Schloß befindlichen Schlagbolzens auf das Zündhütchen, die Patrone entzündet wird.

Die Visiereinrichtung

Zum Zielen mit Schützenwaffen wird beim Schießen auf Erdziele ein offenes Visier verwendet. Dieses besteht aus *Korn* und *Visier* (Bild 11.5).
Das Visier ist entweder eine *Visierklappe* oder ein *Visierrahmen* mit einer *Kimme*. Auf beiden ist eine *Entfernungsskala* eingeschlagen, und auf der Stirnseite ist bei MGs die Skala der *Seitenabweichungen* angebracht. Die Kimme kann nach Höhe und



11.6 Zielfernrohr
a) Zielfernrohr im Schnitt; b) Strahlengang im Zielfernrohr
1 - Objektiv; 2 - Rahmen mit Fadenkreuz (Visierfäden); 3 - Umkehrsystem; 4 - Okular; 5 - Höhen- und Seitenrichttrieb

Seite verstellt werden. Das Korn steht fest und wird nur beim Anschießen der Waffe verändert.
Zum Zielen mit Scharfschützengewehr wird zusätzlich ein *Zielfernrohr* verwendet (Bild 11.6).

Wichtige Angaben über die Schützenwaffen

Pistole *M (Makarow)* (siehe DV-20/2a)

Sie ist zur Bekämpfung und Vernichtung des Gegners auf kurze Entfernung bestimmt.
Mit ihr können schnell auftauchende und sich bewegende Ziele bekämpft werden.
Die Waffe ist leicht zu handhaben, bequem zu tragen und schnell schußbereit.

Wichtige Daten:

- *praktische Feuergeschwindigkeit* .... 30 Schuß/min
- *Gewicht der ungeladenen Pistole*......... 730 g
- *günstigste Schußentfernung*............. bis 50 m
- *Kaliber* .... 9 mm
- *Anfangsgeschwindigkeit* (v_0) .... 315 m/s
- *Fassungsvermögen des Magazins* .... 8 Patronen

Teilweises Auseinandernehmen:

1. *Magazin aus dem Griffstück ziehen*
2. *Waffe auf entladenen Zustand kontrollieren*
   Waffe entsichern, Verschluß zurückziehen und wieder nach vorn schnellen lassen.
3. *Verschluß vom Griffstück abnehmen*
   – Abzugsbügel mit der linken Hand nach unten ziehen und nach rechts oder links wegdrücken;
   – Verschluß mit der linken Hand bis zum Anschlag zurückziehen;
   – Verschluß hinten anheben und nach vorn abnehmen;
   – Abzugsbügel einrasten.
4. *Schließfeder vom Lauf abnehmen*
   – Griffstück mit der rechten Hand umfassen;
   – Schließfeder mit der linken Hand nach vorn vom Lauf abziehen.

Das Zusammensetzen erfolgt in umgekehrter Reihenfolge.

a



11.7. a) Gesamtansicht; b) Teile der Pistole
1 - Griffstück mit Lauf und Abzugsbügel; 2 - Verschluß; 2a - Auszieher; 2b - Federwiderlager; 2c - Ausziehfeder; 2d - Schlagbolzen; 2e - Sicherung; 3 - Schließfeder; 4 - Abzugseinrichtung; 4a - Abzug; 4b - Abzugsstange mit Unterbrecher; 4c - Abzugshebel; 4d - Schlagstück; 4e - Schlagfeder; 4f - Federklemme; 5 - Griffschale; 5a - Griffschalenschraube; 6 - Verschlußfangstück mit Auswerfer; 7 - Magazin; 7a - Zubringer; 7b - Zubringerfeder; 7c - Magazinboden

Maschinenpistole *K (Kalaschnikow)* (siehe DV-20/3a)

Wir unterscheiden die MPi *K* mit Kolben und die mit Schulterstütze. Die MPi *K* ist eine automatische Waffe und dient zur wirksamen Bekämpfung von Zielen bis auf eine Entfernung von 800 m.
Die MPi *K* mit Schulterstütze ist besonders für die Bekämpfung des Gegners in Häusern und Gräben geeignet.

Wichtige Daten:

- *praktische Feuergeschwindigkeit*
  bei kurzen Feuerstößen .... 90 bis 100 Schuß/min
  bei Einzelfeuer .... 40 Schuß/min
- *günstigste Schußentfernung*
  bei kurzen Feuerstößen .... — 300 m
  bei Einzelfeuer .... — 400 m
  zur Bekämpfung von Gruppenzielen — 500 m



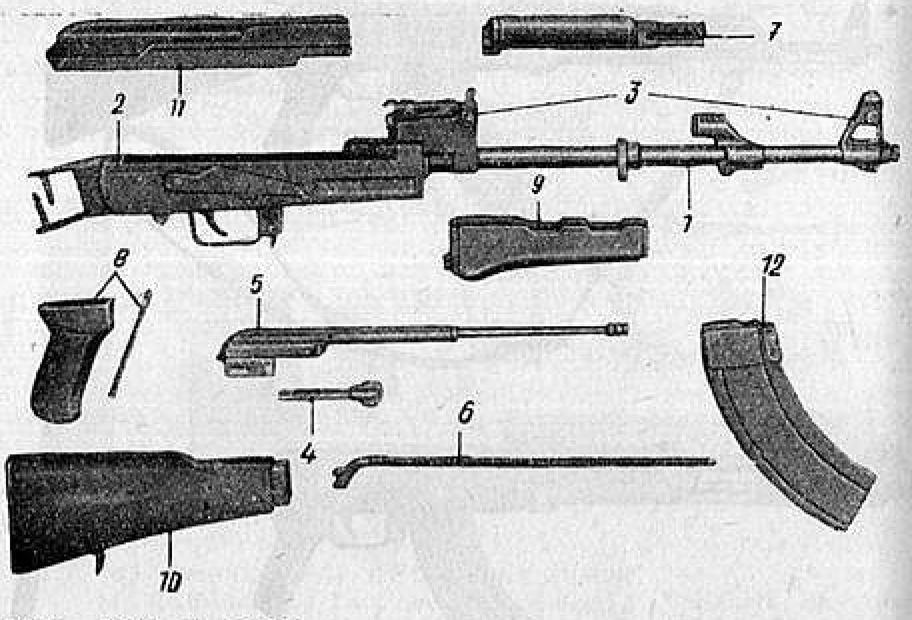
11.8 Gesamtansicht der MPi
Oben: mit Kolben; unten: mit abklappbarer Schulterstütze

bei zusammengefaßtem Feuer	—	800 m
auf Luftziele	—	400 m

- *Visierreichweite* (um je 100 m verstellbar) .... — 800 m
- *volle Durchschlagskraft des Geschosses* — 1500 m
- *Gewicht mit Magazin und Zubehör* ... 4,30 kp
- *Kaliber* .... 7,62 mm
- *Anfangsgeschwindigkeit* (v_0) .... 710 m/s
- *Fassungsvermögen des Magazins* .... 30 Patronen

Teilweises Auseinandernehmen:

1. *Magazin herausnehmen*
   - Waffe mit der linken Hand am Handschutz erfassen;
   - Magazin mit der rechten Hand so umfassen, daß die Magazinsperre mit dem Daumen betätigt werden kann, und das Magazin nach vorn herausnehmen.



11.9 Teile der MPi

1 - Lauf; 2 - Gehäuse mit Abzugseinrichtung; 3 - Visiereinrichtung; 4 - Schloß; 5 - Schloßführung mit Gaskolben; 6 - Schließfeder mit Führungsstange; 7 - Gaszylinder mit oberem Handschutz; 8 - Griffstück; 9 - unterer Handschutz; 10 - Kolben (Schulterstütze); 11 - Deckel; 12 - Magazin

2. *Waffe auf entladenen Zustand kontrollieren*
   - Schalthebel für Einzel- und Dauerfeuer mit dem Daumen der rechten Hand bis zum Anschlag nach unten drücken;
   - Verschluß zurückziehen und überprüfen, ob sich keine Patrone in der Waffe befindet.
3. *Reinigungsstock abnehmen* (wenn vorhanden)
4. *Gehäusedeckel abnehmen*
   - MPi auf Tisch oder Auflage legen;
   - Kolben mit der rechten Hand umfassen und Deckelsperre mit dem Daumen nach innen drücken;
   - Gehäusedeckel mit der linken Hand nach oben abnehmen.
5. *Schließfeder mit Führungsstange abnehmen*
   - Führungsstange mit Schließfeder bis zum Austritt des Führungsfußes aus dem Gehäuse nach vorn drücken, anheben und herausnehmen.
6. *Verschluß herausnehmen*
   - Verschluß mit der rechten Hand am Spanngriff bis zum Anschlag zurückziehen, Schloßführung anheben und mit dem Schloß aus dem Gehäuse herausnehmen.
7. *Schloss abnehmen*
   - Schloßführung mit der linken Hand so erfassen, daß der Spanngriff nach links zeigt;
   - Schloß mit der rechten Hand nach rechts drehen, bis die Führungswarze aus der Führungsnut getreten ist;
   - Schloß nach vorn abnehmen.
8. *Gaszylinder mit oberem Handschutz abnehmen*
   - MPi mit der linken Hand am vorderen Teil des Gehäuses erfassen;
   - Sperrhebel mit der rechten Hand nach oben drehen und Gaszylinder mit oberem Handschutz nach oben abnehmen.

Das Zusammensetzen erfolgt in umgekehrter Reihenfolge.

Leichtes Maschinengewehr *D (Degtjarow)* (siehe DV-20/4a)

Das lMG *D* ist die wichtigste automatische Waffe der Schützengruppe. Es wird zur Vernichtung von Gruppen- und wichtigen Einzelzielen bis zu 800 m Entfernung und zum Bekämpfen von Luftzielen bis zu 500 m Höhe eingesetzt.



11.10 Gesamtansicht des lMGs (von links)

Wichtige Daten:

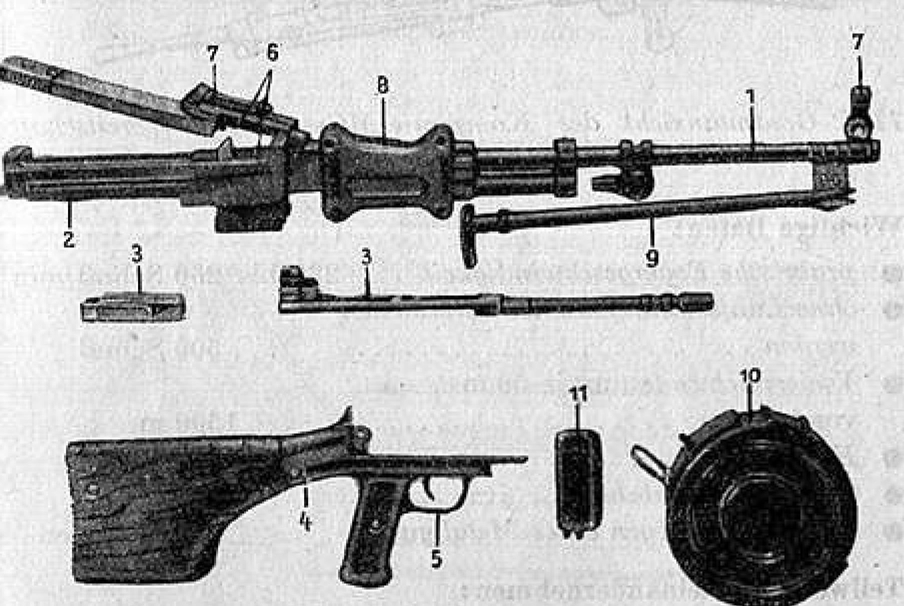
- *praktische Feuergeschwindigkeit* bei kurzen Feuerstößen .... 150 Schuß/min
- *ohne Laufkühlung können verschossen werden* .... 300 Schuß
- *Visierreichweite* (um je 50 m verstellbar) .. 1000 m
- *Gewicht mit Trommel, Gurt und Zubehör* ... 7,4 kp
- *Kaliber* .... 7,62 mm
- *Anfangsgeschwindigkeit* (v_0) .... 735 m/s
- *Fassungsvermögen einer Trommel* .... 100 Patronen
- *Fassungsvermögen eines Gurtstückes* ...... 50 Patronen

Teilweises Auseinandernehmen:

1. *MG auf das Zweibein stellen*
2. *Reinigungsstock abnehmen und Behälter mit Zubehör herausnehmen*
3. *Gehäusedeckel öffnen*
   — Kolbenhals mit der linken Hand umfassen;
   — Deckelsperre mit der rechten Hand bis zum Anschlag nach vorn schieben und Deckel anheben (in geöffneter Stellung muß der Deckel durch die Federsperre gehalten werden).
4. *Schließfeder aus dem Kolben herausnehmen*
   — MG mit der linken Hand am Kolbenhals unterstützen;
   — mit dem rechten Daumen oder Schraubenzieher auf den Kopf des Schließfederwiderlagers drücken und diesen um eine Vierteldrehung nach links drehen, Schließfeder herausnehmen.

5. *Abzugsrahmen vom Gehäuse abnehmen*
   – Verbindungsstift mit dem Dorn nach rechts bis zum Anschlag ausstoßen;
   – Handschutz mit der linken Hand, Kolbenhals mit der rechten Hand umfassen und Abzugsrahmen nach hinten abziehen.
6. *Spannschieber abnehmen*
   – Handschutz mit der linken Hand umfassen;
   – Spannschieber mit der rechten Hand zurückziehen und nach rechts herausnehmen.
7. *Verschluß herausnehmen*
   – Schloßführung mit dem rechten Zeigefinger von unten zurückziehen, mit der rechten Hand erfassen und nach hinten aus dem Gehäuse herausziehen.
8. *Schloß abnehmen*
   – Schloßführung in die linke Hand nehmen;
   – Schloß mit der rechten Hand von der Schloßführung abheben und die Stützklappen vom Schloß abnehmen.

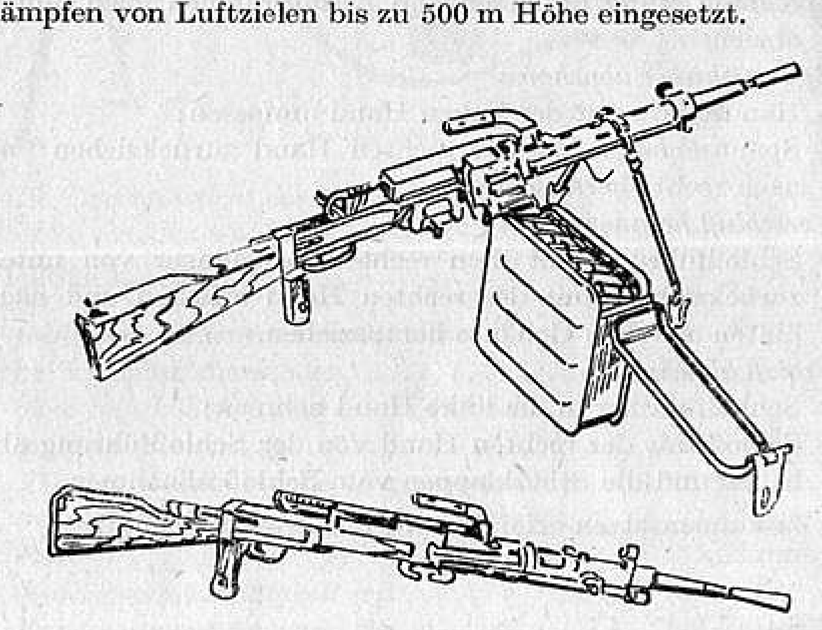
Das Zusammensetzen erfolgt in umgekehrter Reihenfolge.



11.11 Teile des lMGs
1 - Lauf; 2 - Gehäuse; 3 - Verschluß mit Gaskolben; 4 - Abzugsrahmen mit Kolben und Griffstück; 5 - Abzugseinrichtung; 6 - Zuführer mit Deckel; 7 - Visiereinrichtung; 8 - Handschutz; 9 - Zweibein; 10 - Trommel mit Gurt; 11 - Behälter mit Zubehör

Kompanie-Maschinengewehr *RP-46* (siehe DV-20/5a)

Das Kompanie-MG ist die wichtigste automatische Waffe der Mot.-Schützenkompanie. Es wird zur Bekämpfung von Gruppen- und wichtigen Einzelzielen bis 1000 m Entfernung und zum Bekämpfen von Luftzielen bis zu 500 m Höhe eingesetzt.



11.12 Gesamtansicht des Kompanie-MGs in Feuerbereitschaft und in Marschlage

Wichtige Daten:

- *praktische Feuergeschwindigkeit* ... 230 bis 250 Schuß/min
- *ohne Laufkühlung können verschossen werden* ... 500 Schuß
- *Visierreichweite* (um je 50 m verstellbar) ... 1500 m
- *Kaliber* ... 7,62 mm
- *Gewicht mit Zubehör* ... 13 kp
- *Fassungsvermögen eines Metallgurts* 250 Patronen

Teilweises Auseinandernehmen:

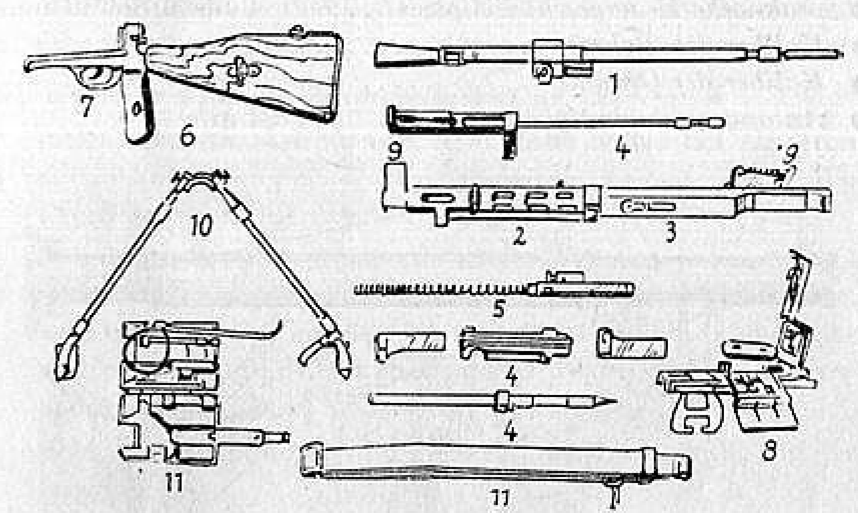
1. *Teile des Reinigungsstocks abnehmen*
   - Druckstück der Muffe am Zweibein mit der rechten Hand eindrücken und nach oben schieben;
   - Teile des Reinigungsstocks mit der linken Hand abnehmen.

2. *Behälter mit dem Reinigungsgerät aus der Ausnehmung im Kolben herausnehmen*

3. *Zuführer abnehmen*
   - Tragegriff nach links klappen;
   - Zuführersperre mit der rechten Hand zurückziehen;
   - Zuführer mit der linken Hand anheben;
   - Spanngriff mit der rechten Hand etwas zurückziehen;
   - Zuführer mit der linken Hand abnehmen.

4. *Lauf herausnehmen*
   - Verschluß zurückziehen;
   - Laufsperre mit der linken Hand betätigen;
   - Lauf mit der rechten Hand am Verbindungsstück erfassen, nach rechts drehen und nach vorn herausnehmen;
   - MG entspannen.

5. *Schließfeder mit Widerlager herausnehmen*
   - Mit dem Daumen Sperre des Widerlagers eindrücken;
   - Widerlager mit der rechten oder linken Hand erfassen und um 90° nach oben drehen;
   - Widerlager mit der Schließfeder nach hinten herausziehen;
   - Schließfeder vom Widerlager trennen.



11.13 Teile des Kompanie-MGs
1 - Lauf; 2 - Mantel; 3 - Gehäuse; 4 - Verschluß; 5 - Schließfeder mit Widerlager; 6 - Abzugsrahmen mit Kolben und Griffstück; 7 - Abzugseinrichtung mit Sicherung; 8 - Zuführer; 9 - Visiereinrichtung; 10 - Zweibein; 11 - Zubehör

6. *Abzugsrahmen mit Kolben und Griffstück vom Gehäuse trennen*
   - Verbindungsbolzen herausschrauben;
   - Gehäuse mit der linken Hand von unten erfassen und das MG leicht anheben;
   - durch leichte Schläge auf den Kolben mit der rechten Hand den Abzugsrahmen vom Gehäuse trennen.
7. *Verschluß herausnehmen*
   - MG mit der linken Hand am Gehäuse festhalten;
   - den Spanngriff mit der rechten Hand zurückziehen;
   - Schloßführung von unten erfassen und nach hinten herausziehen;
   - Schloß von der Schloßführung abnehmen.

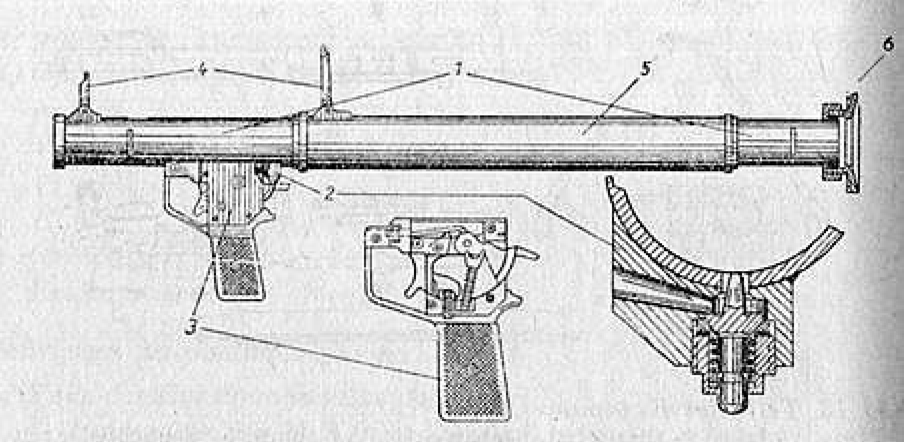
Das Zusammensetzen erfolgt in umgekehrter Reihenfolge.

Die 40-mm-Panzerbüchse (siehe DV-20/13)

Die 40-mm-Panzerbüchse ist eine panzerbrechende Waffe der Schützengruppe. Sie wird eingesetzt gegen gepanzerte Ziele des Gegners bis auf 150 m Entfernung. Geschossen wird mit der Panzergranate *RG 2*.

Wichtige Daten:

- *praktische Feuergeschwindigkeit* ..... 4 bis 6 Schuß/min
- *Kaliber des Rohres* .... 40 mm
- *Kaliber der Granate* .... 80 mm
- *Anfangsgeschwindigkeit* (v_0) .... 84 m/s



11.14 Teile der 40-mm-Panzerbüchse
1 - Rohr; 2 - Schlageinrichtung; 3 - Abzugseinrichtung; 4 - Visiereinrichtung; 5 - Handschutz; 6 - Rohrsicherung

- *Klappvisier mit 3 Kimmen* .... 50, 100 und 150 m
- *Gewicht der 40-mm-Panzerbüchse* .... 2,75 kp
- *Gewicht der Granate ohne Treibpatrone* 1,62 kp
- *Gewicht der Tragetasche mit 3 Granaten und Zubehör* .... 8,25 kp

Teilweises Auseinandernehmen:

1. *Verbindungsbolzen mit dem Dorn herausdrücken und die Abzugseinrichtung vom Rohr abnehmen*
2. *Schlageinrichtung ausbauen*
   - Schlagbolzenlager mit dem Schraubenschlüssel herausschrauben;
   - Schlagbolzen mit den anderen Teilen aus dem Gehäuse der Schlageinrichtung herausnehmen.
3. *Die Abdeckplatte vom Abzugsgehäuse abschrauben.*

Das Zusammensetzen erfolgt in umgekehrter Reihenfolge.

Regeln des Reinigens von Schützenwaffen

Die Einsatzbereitschaft und Lebensdauer deiner Waffe hängt zum großen Teil von der Pflege und Reinigung ab.
Alle Waffen werden zum Reinigen, Einölen und zur Durchsicht auseinandergenommen.

Wie oft mußt du deine Waffe reinigen?

- Nach jeder Ausbildung mit der Waffe sowie bei längeren taktischen Übungen — *täglich,* wozu weitestgehend die Gefechtspausen auszunutzen sind;
- nach dem Schießen (auch mit Platzpatronen), wozu bereits auf dem Schießplatz Lauf, Gaszylinder, Schloßkopf usw. von Pulverschleim zu säubern und einzuölen sind. Nach der Rückkehr in die Unterkunft ist die Waffe an *drei aufeinanderfolgenden Tagen* vollständig zu reinigen;
- nach dem Wachdienst, und zwar *sofort* nach Beendigung des Dienstes;
- wird die Waffe zur Ausbildung nicht benutzt, so ist sie mindestens *einmal in der Woche* zu reinigen.

Zum Reinigen wird die Waffe, wenn nicht anders befohlen, unvollständig auseinandergenommen.

Die einzelnen Teile sind so, wie sie beim Auseinandernehmen von der Waffe abgenommen werden, in entsprechender Ordnung auf einer sauberen Unterlage abzulegen.
Danach wird zuerst mit der Reinigung des Laufes begonnen. Hierzu werden Dochte oder Werg verwendet. Der Lauf ist so lange durchzuziehen, bis er sauber und trocken ist. Zur Kontrolle kann ein weißer Lappen durch den Lauf gezogen werden.
Alle übrigen Metallteile der Waffe sind mit einem sauberen Lappen zu säubern und trockenzureiben. Zum Reinigen von Ausfräsungen und Bohrungen ist es zweckmäßig, vorbereitete Holzspachtel zu verwenden.
Ist das Reinigen beendet, so sind alle Metallteile leicht mit Waffenöl einzuölen. Die Holzteile an der Waffe sind mit einem trocknen Lappen abzureiben und dürfen nicht eingeölt werden. (Schaftpflegemittel verwenden.)

Ursachen von Hemmungen und deren Beseitigung

Ursachen von Hemmungen können sein:

- schlechtes Reinigen und Einölen der Teile sowie mangelhafte Durchsicht der Waffe;
- unsachgemäßer Umgang mit der Waffe oder falsches Laden;
- Abnutzung und Beschädigung von Teilen;
- Verwendung fehlerhafter Munition und beschädigter Gurte oder Magazine.

Maßnahmen zur Verhütung von Hemmungen beim Schießen:

- die Waffe in den festgelegten Zeitabständen reinigen, durchsehen und einölen und dabei besonders den Verschluß, den Lauf, den Gaskanal und den Zustand der Magazine und Gurte beachten;
- nach dem Schießen oder bei starker Verschmutzung sofort die Waffe reinigen und leicht einölen;
- vor dem Schießen die Munition sorgfältig durchsehen und die Waffe nur mit fehlerfreier und gereinigter Munition laden;
- Mängel an der Waffe rechtzeitig beseitigen lassen;
- bei sehr kalter Jahreszeit den Verschluß vor dem Laden mehrere Male zurückziehen und vorschnellen lassen.

Treten während des Schießens Hemmungen auf, so ist die Waffe durchzuladen und das Schießen fortzusetzen. Kann die Hemmung dadurch nicht beseitigt werden, so sind Magazin oder Gurt herauszunehmen, die Waffe nochmals durchzuladen (Auswerfen der Patrone) und die Ursache der Hemmung festzustellen.

Einige Hemmungen, deren Ursachen und Beseitigung

Hemmungen	Ursachen	Beseitigung
Pistole Schlagstück hat Schlagbolzen getroffen, Schuß bricht nicht	Patrone defekt; Versager Schlagbolzenspitze abgenutzt oder gebrochen	Pistole durchladen und weiterschießen, wiederholt sich Hemmung, Schlagbolzen überprüfen und, wenn er abgenutzt oder gebrochen ist, auswechseln
Verschluß ist nicht bis in die vorderste Stellung geschnellt, Abzug läßt sich nicht betätigen	Patronenlager verschmutzt; Auszieher ist fest und hat nicht in die Ringnut der Hülse gefaßt	Verschluß durch einen Schlag mit der Hand nach vorn stoßen; Auszieher herausnehmen und reinigen
MPi Verschluß in vorderster Stellung, Schuß ist nicht gebrochen, Patrone befindet sich nicht im Patronenlager	Magazin nicht eingerastet, verschmutzt oder beschädigt; Magazinsperre beschädigt	Waffe durchladen und Schießen fortsetzen; wiederholt sich Hemmung, Magazin auswechseln; ist Magazinsperre beschädigt, Waffe in die Werkstatt geben
Hülse ist im Patronenlager verblieben, die zugeführte Patrone stößt an. Verschluß gleitet nicht bis in die vorderste Stellung	Patronen oder Patronenlager verschmutzt; Auszieher beschädigt oder Ausziehcrfeder erlahmt	Waffe entladen und Hülse mit Reinigungsstock aus dem Patronenlager ausstoßen; Patronen und Patronenlager reinigen und Auszieher überprüfen; ist der Auszieher unbeschädigt, Schießen fortsetzen; andernfalls Waffe in die Werkstatt geben

Hemmungen	Ursachen	Beseitigung
Hülse wird aus Gehäuse nicht ausgeworfen, sondern verklemmt sich zwischen Schloß und Laufmundstück oder Gehäuse oder wird in Patronenlager zurückgeführt	Verschluß, Gaskanal oder Patronenlager verschmutzt; Auswerfer beschädigt	Verschluß zurückziehen, verklemmte Hülse auswerfen und Schießen fortsetzen; Waffe reinigen und ölen; sind Auswerfer beschädigt, Waffe in die Werkstatt geben
Patrone stößt bei Vorwärtsbewegung des Verschlusses an Laufmundstück	Magazin sitzt lose im Gehäuse oder Magazinansätze sind verbogen	Schloßführung zurückziehen, am Spanngriff festhalten, Patrone entfernen und Schießen fortsetzen; wiederholt sich Hemmung, Magazin auswechseln
Verschluß ist in der vorderen Stellung, Schlagstück entspannt, Schuß bricht nicht	ist das Zündhütchen der Patrone nur schwach angeschlagen, so ist der Fehler am Schlagbolzen oder an der Abzugseinrichtung zu suchen; ist es genügend eingeschlagen, liegt der Fehler an der Patrone (Versager)	Waffe durchladen und Schießen fortsetzen; wiederholt sich Hemmung öfter, Schlagbolzen und Abzugseinrichtung durchsehen und reinigen; Schalthebel besonders kontrollieren; sind Teile gebrochen oder beschädigt, so ist die MPi in die Werkstatt zu geben
lMG und Kp.-MG Verschluß bewegt sich nicht zügig vorwärts, Patrone wird in das Patronenlager eingeführt, aber nicht entzündet	MG ist verschmutzt; Öl ist auf den gleitenden Teilen verharzt; Schließfeder ist erlahmt oder gebrochen	Verschluß zurückziehen und weiterschießen; bei wiederholter Hemmung MG entladen, teilweise auseinandernehmen und reinigen oder Gehäusedeckel öffnen, Schloß und Zuführer ölen; defekte Schließfeder auswechseln

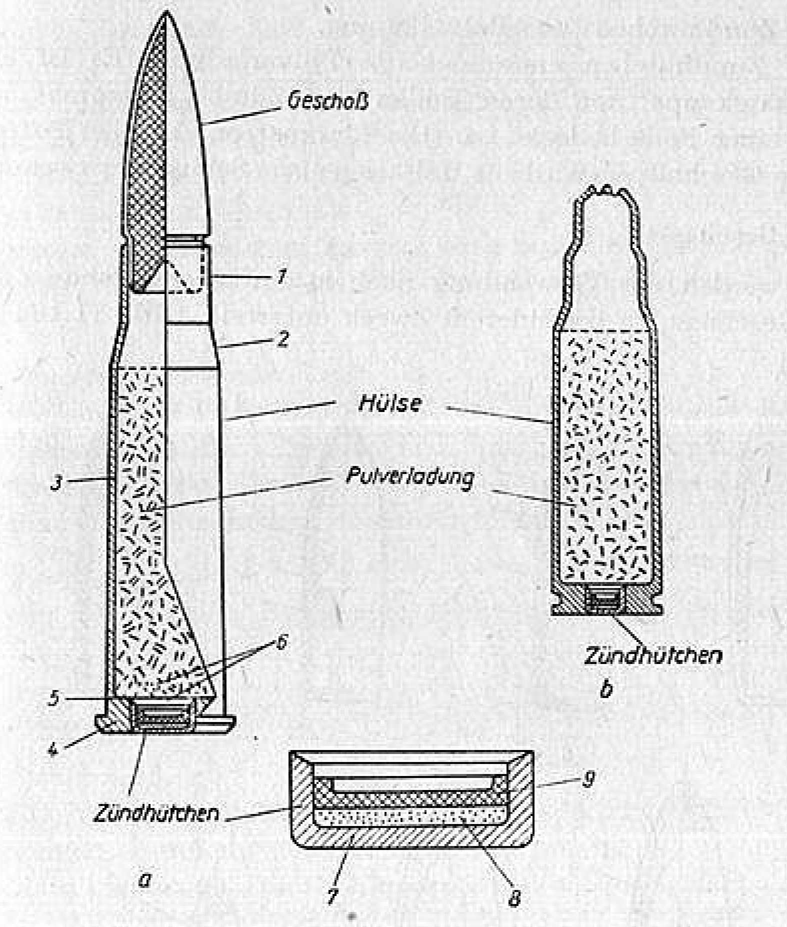
Hemmungen	Ursachen	Beseitigung
Verschluß gleitet zügig nach vorn, bleibt jedoch in der mittelsten Stellung stehen, der Schuß bricht nicht	Patronenlager, Gaskolben und Gaskammer sind durch Pulverschleim verschmutzt; Patrone defekt (Versager)	Verschluß zurückziehen und weiterschießen; wiederholt sich Hemmung, Patronenlager, Gaskolben und Gaskammer reinigen, defekte Patrone entfernen
Verschluß ist in vorderste Stellung geschnellt, Schuß bricht nicht	Schlagbolzenspitze ist zu kurz oder abgebrochen; Zündhütchen defekt	MG durchladen und weiterschießen; bei wiederholterHemmung Schlagbolzen auswechseln
beim Loslassen des Abzugs schießt das MG weiter	Abzugseinrichtung ist defekt; Abzugsstollen oder Spannase sind abgenützt; Schloßführung, Zuführer und Gaswege sind verschmutzt	mit der Hand Gurt festhalten, damit das Feuer eingestellt wird; MG entladen, reinigen und durchsehen; Regler auf größeren Kanal stellen; MG laden und weiterschießen; bei wiederholter Hemmung MG entladen und zur Werkstatt bringen
Verschluß ist nicht bis in die vorderste Stellung geschnellt, der Schuß bricht nicht	Patronenlager ist verschmutzt; zugeführte Patrone ist auf eine im Patronenlager befindliche abgerissene Hülse gestoßen	MG durchladen und weiterschießen; bei wiederholter Hemmung MG entladen und Patronenlager reinigen; befindet sich eine abgerissene Hülse im Patronenlager, diese mit dem Hülsenauszieher entfernen
Verschluß befindet sich in vorderster Stellung, es ist keine Patrone zugeführt worden	eine Patrone ist aus dem Gurtglied herausgefallen; Verbindungsstück und -glied sind defekt; beim Gurten sind die Gurtenden falsch verbunden worden; Gurt-	Verschluß zurückziehen und weiterschießen; wiederholt sich die Hemmung, MG reinigen und Zuführer überprüfen; ist er defekt, MG in die Werkstatt bringen

Hemmungen	Ursachen	Beseitigung
	schieber ist verklemmt, oder Feder des Zubringerhebels ist gebrochen; Verschluß geht infolge Verschmutzung nicht vollständig zurück	
40-mm-Panzerbüchse		
Schuß bricht nicht	Flügelschaft steckt nicht weit genug im Rohr	Granate so weit in das Rohr einschieben, bis der Führungsstift am Flügelschaft im Führungsschlitz am Rohr anschlägt
	Schlagbolzenspitze abgenutzt oder abgebrochen	Schlagbolzen auswechseln
	Schlag auf Schlagbolzen ist nicht kräftig genug, da Abzugs- und Schlageinrichtungen verschmutzt oder Öl dick geworden ist	Abzugs- und Schlageinrichtung reinigen
	Führungsschlitz am Rohr beschädigt; Schlagbolzenfeder erlahmt oder gebrochen	in der Werkstatt instand setzen
	Zündhütchen nicht in Ordnung (Versager)	neue Granate laden
Flügelschaft geht nicht weit genug in das Rohr hinein	Rohr verschmutzt; Zündhütchen steht vor	Rohr reinigen; neue Granate laden

Aus den hier aufgeführten möglichen Hemmungen ist zu ersehen, daß ein großer Teil auf *unsachgemäße Behandlung* der Waffe zurückzuführen ist.

Die Patrone

Die scharfe Patrone für Schützenwaffen besteht aus der Hülse, dem Geschoß, der Pulverladung und dem Zündhütchen (Bild 11.15).



11.15 Patronen der Schützenwaffen
a) scharfe Patrone; b) Platzpatrone
1 - Hülsenhals; 2 - schräger Teil; 3 - Hülse; 4 - Hülsenboden; 5 - Amboß; 6 - Zündkanäle; 7 - Zündhütchen; 8 - Zündsatz; 9 - Folie

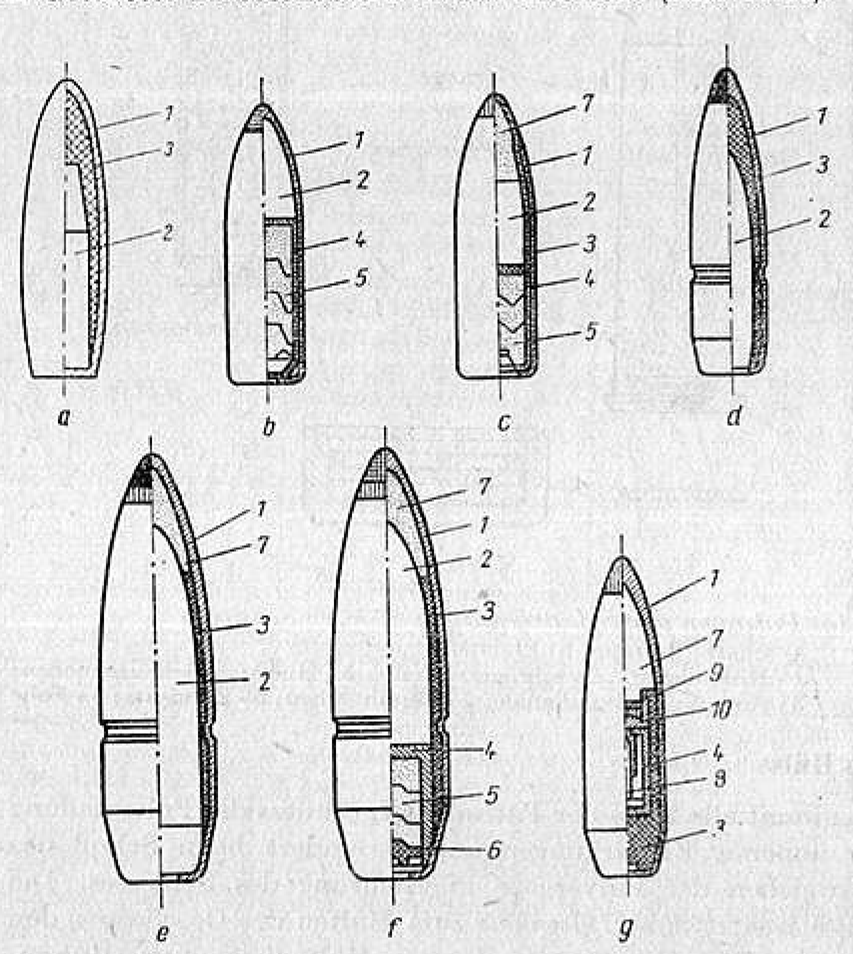
Die Hülse

Sie nimmt alle Teile der Patrone auf, schützt die Pulverladung vor äußeren Einwirkungen und verhindert beim Schuß das Ausweichen der Pulvergase in Richtung des Schlosses. Die Hülse besitzt den *Hülsenhals* zum Halten des Geschosses, den *schrägen Teil* (Übergangsteil vom Hülsenhals zum Hülsenkörper), den *Hülsenkörper* für die Aufnahme der Ladung und den *Hülsenboden* mit Rand oder ringförmiger Ausnehmung zum Eingreifen der Auszieherkralle.
Im Hülsenboden befinden sich das *Zündhütchen*, der *Amboß* und die *Zündkanäle*. Durch die Zündkanäle dringt die Stichflamme

des Zündhütchens zur Pulverladung.
Das Zündhütchen entzündet die Pulverladung. Es ist eine Messingkappe, auf deren Boden der Zündsatz gepreßt und mit einer Folie bedeckt ist. (Die Platzpatrone ist eine Patrone ohne Geschoß; sie wird zur Imitation eines Schusses verwendet.)

Die Geschosse

Sie werden der Verwendung nach in einfache Geschosse und in Geschosse zu besonderem Zweck unterteilt (Bild 11.16).



11.16 Aufbau der Geschosse
a) einfaches Geschoß; b) Leuchtspurgeschoß; c) Brandgeschoß; d) Panzergeschoß; e) Panzerbrandgeschoß; f) Panzerbrand-Leuchtspurgeschoß; g) Einschießbrandgeschoß
1 - Mantel; 2 - Kern; 3 - Bleibettung; 4 - Abdeckplättchen; 5 - Leuchtsatz; 6 - Zündsatz; 7 - Brandsatz; 8 - Schlagbolzen; 9 - Zündkapsel; 10 - Sicherung

Einfache Geschosse sind zum Bekämpfen lebender Ziele bestimmt. Bei Geschossen mit Stahlkern liegt zwischen dem Mantel und dem Kern noch eine Bleischicht. Beim Geschoß Modell 1930 ist die Spitze *gelb* und bei dem einfachen Geschoß mit Stahlkern *silbern* gefärbt. Das Geschoß Modell 1908 hat keine besonderen Merkmale.

Geschosse zu besonderem Zweck haben außer dem Bekämpfen lebender Ziele noch andere Verwendungsmöglichkeiten. Dazu gehören:

- *Leuchtspurgeschosse*
  Sie sind zur Korrektur des Feuers und zur Zielzuweisung bestimmt. Außerdem kann man mit Leuchtspurgeschossen trockenes Gras, Stroh, Gesträuch usw. in Brand setzen. Die Spitze des Geschosses ist *grün* gefärbt.

- *Brandgeschosse*
  Sie werden zum Entzünden leicht brennbarer Stoffe wie Stroh, Holzbauten, Benzin usw. verwendet. Das Brandgeschoß ist gleichzeitig ein Leuchtspurgeschoß. Die Geschoßspitze ist *rot* gefärbt.

- *Panzergeschosse*
  Sie werden zum Bekämpfen leicht gepanzerter Ziele verwendet. Der Kern des Geschosses ist aus besonders hartem Metall gefertigt. Die Geschoßspitze ist *schwarz* gefärbt.

- *Panzerbrandgeschosse*
  Sie sind zum Bekämpfen leicht gepanzerter Ziele (SPW, Zugmittel, Flugzeuge) und zur Entzündung von leicht brennbaren Stoffen, die sich hinter einer Panzerung befinden, bestimmt. Die Geschoßspitze ist *schwarz* gefärbt und mit einem *roten Ring* versehen.

- *Panzerbrand-Leuchtspurgeschosse*
  Sie sind zur Feuerkorrektur und zur Zielzuweisung bestimmt. Die Geschoßspitze ist *violett* gefärbt und mit einem *roten Ring* versehen.

- *Einschießbrandgeschosse*
  Sie sind zum Einschießen auf Ziele und zum Entzünden leicht brennbarer Stoffe bestimmt, die nicht durch eine Panzerung geschützt sind. Die Geschoßspitze ist *rot* gefärbt.

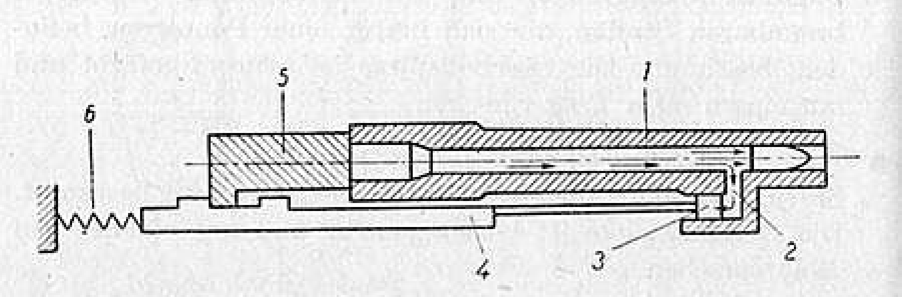
Die Vorgänge bei der Abgabe des Schusses

Der Schlagbolzen schlägt auf das Zündhütchen der Patrone und entzündet deren Zündsatz. Die dabei entstehende Stichflamme dringt durch die Zündkanäle der Hülse und entzündet die Pulverladung. Beim Verbrennen des Pulvers entwickeln sich Gase, die das Geschoß unter hohem Druck in die Züge des Laufes einpressen. Durch die Züge erhält das Geschoß seine Drehung, bewegt sich mit zunehmender Geschwindigkeit durch den Lauf und verläßt ihn in Richtung der Seelenachse.

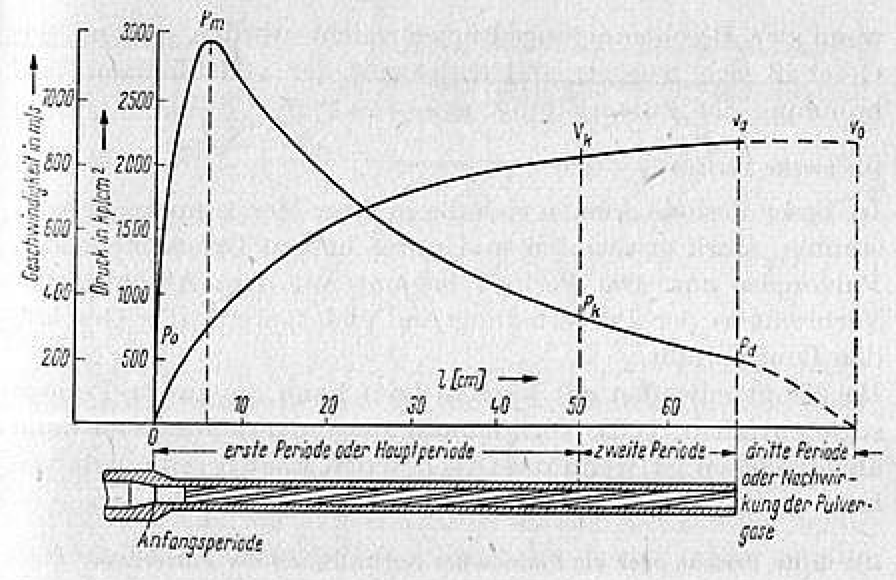
Die Pulvergase, die hinter dem Geschoß aus dem Lauf ausströmen, prallen auf die ruhende Luft, wodurch der *Mündungsknall* hervorgerufen wird.

Bei einer automatischen Waffe (Gasdrucklader) wird ein Teil der Pulvergase durch eine Bohrung im Lauf in den Gaszylinder abgeleitet, die den Gaskolben mit dem Schloßgehäuse zurückdrücken (Bild 11.17). Das Schloßgehäuse gleitet zunächst ein Stück selbständig zurück, bevor es das Schloß aus der Verriegelung mitführt. Dadurch ist gewährleistet, daß der Lauf nicht eher entriegelt wird, bevor ihn das Geschoß verlassen hat.

Beim Zurückgleiten des Schloßgehäuses wird die Schließfeder gespannt und die Hülse durch den Auszieher aus dem Patronenlager entfernt. Die Vorwärtsbewegung des Schloßgehäuses erfolgt durch die gespannte Schließfeder, wobei eine Patrone in das Patronenlager eingeführt und der Lauf verriegelt wird.



11.17 Ausnutzung der Pulvergase bei automatischen Waffen (Gasdrucklader)
1 - Lauf; 2 - Gaskanal; 3 - Gaskolben; 4 - Schloßführung; 5 - Schloß; 6 - Schließfeder



11.18 Perioden des Schusses, Druck- und Geschwindigkeitskurven des Geschosses im Lauf

P_o - Anfangsdruck; P_m - maximaler Druck; P_K und V_K - Druck der Pulvergase und Geschwindigkeit des Geschosses am Ende der Pulververbrennung; P_d und V_d - Druck der Pulvergase und Geschwindigkeit des Geschosses beim Verlassen des Laufes; V_o - Anfangsgeschwindigkeit des Geschosses

Die Vorgänge bei Abgabe des Schusses werden unterteilt in:

- Anfangsperiode,
- erste Periode oder Hauptperiode,
- zweite Periode,
- dritte Periode oder Periode der Nachwirkung der Pulvergase.

Näheres siehe DV-20/12.

Die Anfangsperiode

In dieser Periode vollzieht sich die Entzündung und beginnt die Verbrennung der Pulverladung in der Hülse, wobei sich das Geschoß noch nicht von der Hülse gelöst hat. Die Periode endet mit dem Beginn der Bewegung des Geschosses.

Die erste Periode oder Hauptperiode

Das ist die Periode des Verbrennens der Pulverladung in einem sich schnell verändernden Verbrennungsraum. Sie beginnt,

wenn der Beschleunigungsdruck erreicht worden ist und das Geschoß sich bewegt, und endet mit der vollständigen Verbrennung der Pulverladung.

Die zweite Periode

In dieser Periode dehnen sich die in ihrer Menge nunmehr konstanten, stark erwärmten und unter hohem Druck stehenden Pulvergase aus. Die Periode beginnt mit dem Abschluß des Verbrennens der Pulverladung und endet, wenn das Geschoß den Lauf verläßt.
Bei Schützenwaffen mit kurzem Lauf kann die zweite Periode sogar entfallen, da die Verbrennung der Pulverladung erst dann abgeschlossen ist, wenn das Geschoß den Lauf bereits verlassen hat.

Die dritte Periode oder die Periode der Nachwirkung der Pulvergase

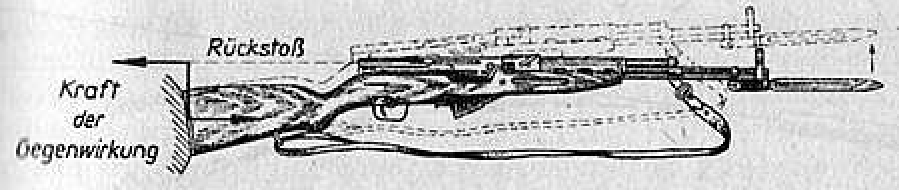
Sie beginnt, wenn das Geschoß den Lauf verlassen hat, und endet, wenn die Pulvergase keinen Einfluß mehr auf das Geschoß haben. Die Geschwindigkeit der ausströmenden Pulvergase ist größer als die des Geschosses; deshalb wirken die Gase bis zu einer bestimmten Entfernung (von einigen Zentimetern bis zu einigen Metern) auf das Geschoß und erhöhen dessen Geschwindigkeit so lange, bis sich der Druck der Pulvergase am Geschoßboden dem Luftwiderstand angeglichen hat. Die höchste Geschwindigkeit hat das Geschoß am Ende dieser Periode.

Die Anfangsgeschwindigkeit des Geschosses und der Rückstoß der Waffe

Die *Anfangsgeschwindigkeit* (v_0) ist die Geschwindigkeit des Geschosses am Mündungsteil des Laufes. Sie wird in m/s gemessen. Je größer die Anfangsgeschwindigkeit, um so größer sind Flugweite und Durchschlagskraft des Geschosses und um so geringer äußere Einflüsse auf seinen Flug.

Die Anfangsgeschwindigkeit hängt ab

- *von der Länge des Laufes:*
  je länger der Lauf, aber nur bis zu einer bestimmten Grenze, um so größer ist die Wirkung der Pulvergase auf das Geschoß, und um so mehr vergrößert sich die Anfangsgeschwindigkeit;



11.19 Hochschlagen der Mündung des Laufes durch die Wirkung des Rückstoßes

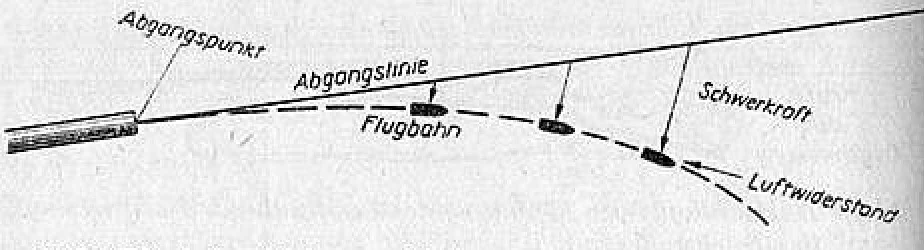
- *vom Gewicht des Geschosses:*
  je geringer das Gewicht des Geschosses, bei gleicher Lauflänge und gleichem Gewicht der Pulverladung, desto größer ist die Anfangsgeschwindigkeit;
- *vom Gewicht der Pulverladung:*
  je größer das Gewicht der Pulverladung, bei gleicher Lauflänge und gleichem Geschoßgewicht, desto größer ist die Anfangsgeschwindigkeit.

Die Rückwärtsbewegung der Waffe während des Schießens wird als *Rückstoß* bezeichnet.

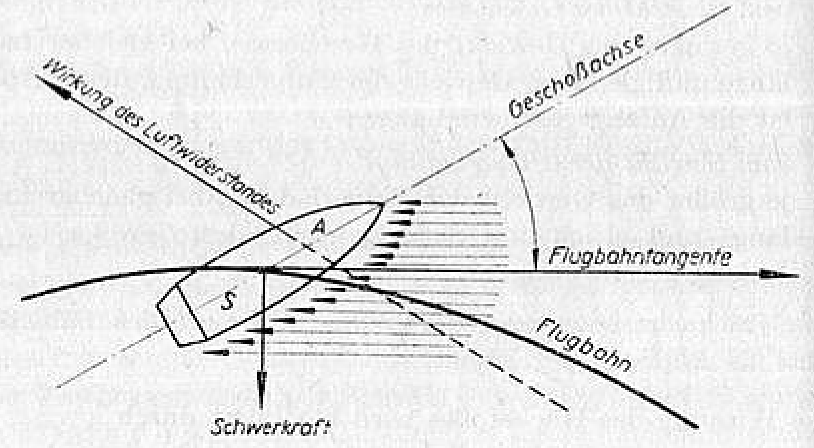
Die Wirkung des Rückstoßes wird bestimmt durch

- die Geschwindigkeit der Rückwärtsbewegung;
- die Rückstoßenergie.

Die Rückstoßenergie wird in kpm gemessen und ist in Schulter und Hand spürbar.
Bei automatischen Waffen ist die Rückstoßenergie geringer als bei nichtautomatischen Waffen, da sie im ersten Fall sogleich zur Bewegung der rücklaufenden Teile (Verschluß) verwandt und daher besser kompensiert wird.
Durch den Rückstoß wird die Schützenwaffe nicht nur nach rückwärts bewegt, sondern sie schlägt gleichzeitig mit ihrem Mündungsteil nach oben und verändert die Lage des Laufes während der Abgabe des Schusses (Bild 11.19).
Je größer der Abstand zwischen Seelenachse und Kolben (Griffstück usw.) ist, um so mehr weicht die Laufmündung nach oben ab. Bei Abgabe des Schusses kann die Mündung durch die Laufschwingungen in jede beliebige Richtung abweichen (nach oben, unten usw.). Diese Abweichung vergrößert sich, wenn der Schütze die Waffe nicht richtig einzieht oder wenn sie verschmutzt ist.



11.20 Flugbahn (Seitenansicht)



11.21 Kräfte am Geschoß
S - Schwerpunkt des Geschosses; A - Angriffspunkt des Luftwiderstandes

Die Flugbahn des Geschosses

Kräfte, die auf den Flug des Geschosses einwirken

Die Flugbahn ist der Weg des Geschosses (der Granate) nach Verlassen des Laufes (Bild 11.20).
Das Geschoß (die Granate) ist beim Flug in der Luft der Einwirkung zweier Kräfte (Bild 11.21) ausgesetzt. Diese Kräfte sind

- Schwerkraft,
- Luftwiderstand.

In einem schwerelosen und luftleeren Raum würde sich das Geschoß in Richtung Seelenachse des Laufes unendlich weit fortbewegen. Die Schwerkraft jedoch zwingt das Geschoß (die Granate), ständig zu sinken, während der Luftwiderstand, der

auf Grund des Sinkens des Geschosses in einem Winkel zur Geschoßachse wirkt, die Geschoßgeschwindigkeit verlangsamt und bestrebt ist, die Geschoßachse von der Flugbahntangente abweichen zu lassen.
Durch die Einwirkung dieser Kräfte nimmt die Flugbahn die Form einer ungleichmäßig gekrümmten Kurve an.
Die Größe des Luftwiderstandes ist abhängig von

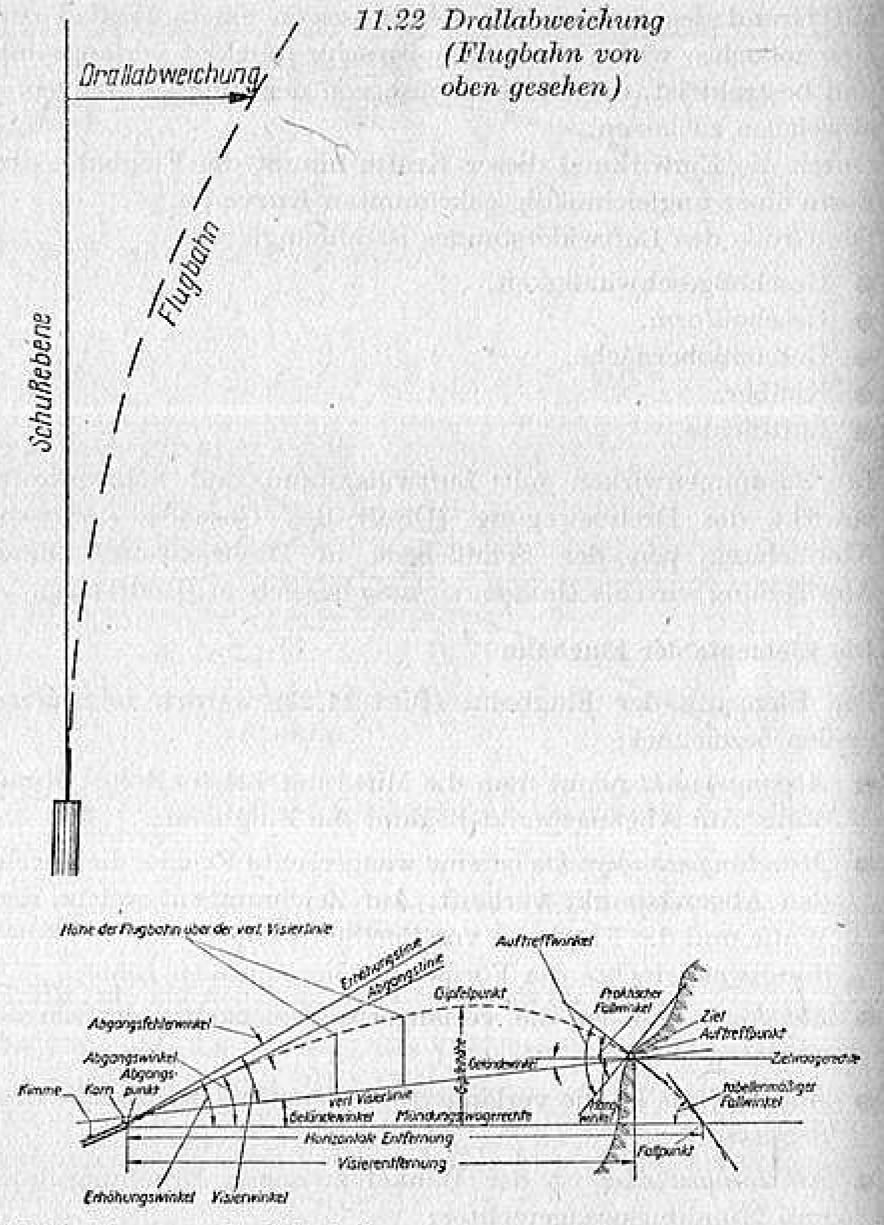
- Geschoßgeschwindigkeit,
- Geschoßform,
- Geschoßoberfläche,
- Kaliber,
- Luftdichte.

Im Zusammenwirken mit Luftwiderstand und Schwerkraft bewirkt die Drehbewegung (Drall) des Geschosses dessen Abweichung von der Schußebene in Drehrichtung. Diese Abweichung wird als *Drallabweichung* bezeichnet (Bild 11.22).

Die Elemente der Flugbahn

Die Elemente der Flugbahn (Bild 11.23) werden folgendermaßen bezeichnet:

- *Abgangspunkt* nennt man die Mitte der Lauf- (Rohr-) Mündung. Am Abgangspunkt beginnt die Flugbahn;
- *Mündungswaagerechte* ist eine waagerechte Fläche, die durch den Abgangspunkt verläuft. Auf Zeichnungen, welche die Waffe und die Flugbahn von der Seite zeigen, hat die Mündungswaagerechte die Form einer horizontalen Linie;
- *Erhöhungslinie* ist die verlängerte Seelenachse der eingerichteten Waffe;
- *Abgangslinie* ist die verlängerte Seelenachse bei Abgabe des Schusses;
- *Erhöhungswinkel* ist der Winkel zwischen Erhöhungslinie und Mündungswaagerechter;
- *Schußebene* ist die senkrechte Fläche, die durch die Erhöhungslinie verläuft;
- *Abgangswinkel* ist der Winkel zwischen Abgangslinie und Mündungswaagerechter;
- *Abgangsfehlerwinkel* ist der Winkel zwischen Erhöhungslinie und Abgangslinie;



11.22 *Drallabweichung (Flugbahn von oben gesehen)*

11.23 *Elemente der Flugbahn*

- *Fallpunkt* ist der Schnittpunkt, an dem die Flugbahn die Mündungswaagerechte das zweite Mal schneidet;
- *tabellenmäßiger Fallwinkel* ist der Winkel zwischen Tangente zur Flugbahn am Fallpunkt und Mündungswaagerechter;

- *praktischer Fallwinkel* entsteht beim Schießen auf Ziele, die nicht auf der Mündungswaagerechten liegen, und zwar zwischen Tangente zur Flugbahn im Auftreffpunkt und verlängerter Visierlinie (der Unterschied zwischen tabellenmäßigem und praktischem Fallwinkel wird beim Schießen nicht berücksichtigt);
- *horizontale Entfernung* ist die Entfernung vom Abgangspunkt bis zum Fallpunkt;
- *Gipfelpunkt* ist der höchste Punkt der Flugbahn;
- *Gipfelhöhe* ist die senkrechte Entfernung zwischen Gipfelpunkt der Flugbahn und Mündungswaagerechter;
- *ansteigender Ast der Flugbahn* ist der Abschnitt vom Abgangspunkt bis zum Gipfelpunkt;
- *abfallender Ast der Flugbahn* ist der Abschnitt vom Gipfelpunkt bis zum Fallpunkt;
- *Auftreffpunkt* ist der Schnittpunkt der Flugbahn mit der Zieloberfläche;
- *verlängerte Visierlinie* ist die gerade Linie, die vom Auge des Schützen über die Mitte der Kimme und über das Korn zum Haltepunkt zeigt;
- *Haltepunkt* ist der Punkt, auf den die verlängerte Visierlinie gerichtet ist;
- *Visierwinkel* ist der Winkel zwischen Erhöhungslinie und verlängerter Visierlinie;
- *Geländewinkel* ist der Winkel zwischen verlängerter Visierlinie und Mündungswaagerechter. Der Geländewinkel ist positiv (+), wenn das Ziel höher und negativ (–), wenn das Ziel tiefer als die Mündungswaagerechte liegt;
- *Visierentfernung* ist die Entfernung vom Abgangspunkt bis zum Schnittpunkt der Flugbahn mit der verlängerten Visierlinie;
- *Auftreffwinkel* ist der Winkel zwischen Tangente an die Zieloberfläche und Tangente der Flugbahn im Auftreffpunkt;
- *Zielwaagerechte* ist eine waagerechte Fläche durch das Ziel im Auftreffpunkt;
- *Hangwinkel* ist der Winkel zwischen Tangente an die Zieloberfläche und Zielwaagerechter.

Die Größe des Auftreffwinkels ist abhängig von

- *Richtung des Hanges:* Am Vorderhang ist der Auftreffwinkel gleich der Summe des Fallwinkels und des Hangwinkels, am Hinterhang ist er gleich der Differenz beider Winkel;
- *Geländewinkel:* Bei negativem Geländewinkel vergrößert sich der Auftreffwinkel um den Geländewinkel, bei positivem Geländewinkel verringert er sich um diesen.

Trifft ein Geschoß (Granate) mit kleinem Auftreffwinkel auf die Zieloberfläche oder ein anderes Hindernis, so entsteht ein *Abpraller*. Der Abpraller hat noch ausreichende vernichtende Kraft, Verletzungen hervorzurufen.

Die Form der Flugbahn und ihre Bedeutung

Die Form der Flugbahn ist vom Erhöhungswinkel abhängig. Mit Vergrößerung des Erhöhungswinkels vergrößern sich die Höhe und die waagerechte Weite der Flugbahn, jedoch nur bis zu einer gewissen Grenze. Danach vergrößert sich die Höhe der Flugbahn, und die Weite verringert sich (Bild 11.24).

Der Erhöhungswinkel, bei dem sich die größte waagerechte Weite ergibt, heißt *Winkel der größten Schußweite*. Er beträgt bei verschiedenen Arten von Schützenwaffen etwa 35°.

Die Flugbahn, deren Erhöhungswinkel kleiner als der Winkel der größten Schußweite ist, nennt man eine *flache Flugbahn*.

Die Flugbahn, deren Erhöhungswinkel größer als der Winkel der größten Schußweite ist, nennt man eine *steile Flugbahn*.

Beim Schießen aus ein und derselben Schützenwaffe bei gleicher Anfangsgeschwindigkeit des Geschosses können zwei Flugbahnen mit der gleichen waagerechten Weite gebildet werden: eine flache und eine steile Flugbahn.

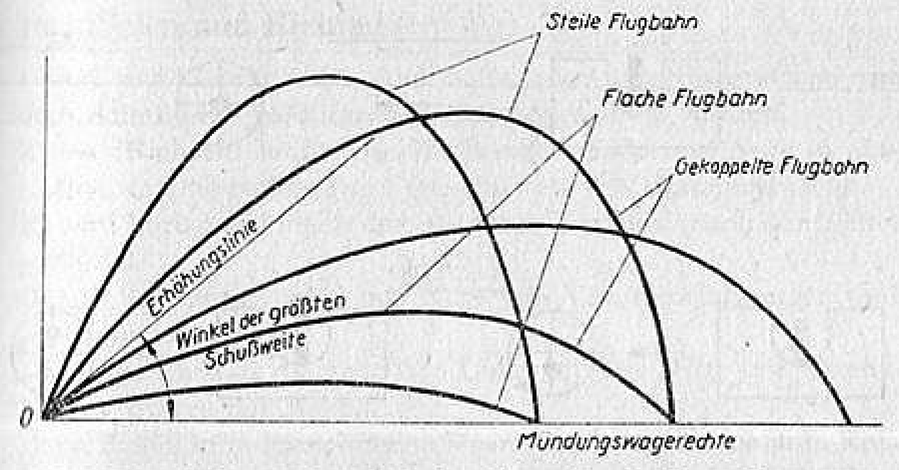
Die Flugbahnen, die eine gleiche waagerechte Weite bei verschiedenen Erhöhungswinkeln haben, heißen *gekoppelte Flugbahnen*.

Merke:

> Beim Schießen aus Schützenwaffen und aus Panzerbüchsen werden nur flache Flugbahnen erreicht.

Je flacher die Flugbahn, um so größer ist der Raum, in dem ein Ziel mit derselben Visierstellung bekämpft werden kann. Darin liegt die Bedeutung der flachen Flugbahn.

Das Gefälle der Flugbahn wird durch ihre größte Erhöhung über der verlängerten Visierlinie bestimmt. Bei gegebener Entfernung



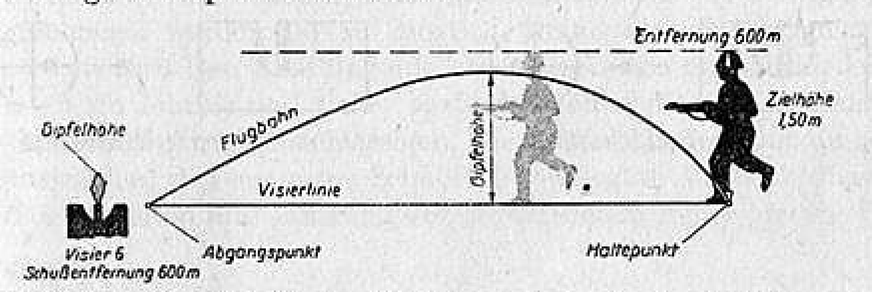
11.24 Winkel der größten Schußweite, steile, flache und gekoppelte Flugbahnen

ist die Flugbahn um so flacher, je weniger sie sich über die verlängerte Visierlinie erhebt. Das Gefälle der Flugbahn kann auch nach der Größe des Fallwinkels beurteilt werden. Eine Flugbahn ist um so flacher, je kleiner der Fallwinkel ist.

Merke:

Ein Schuß, bei dem sich die Flugbahn in der gesamten Visierentfernung nicht höher als das Ziel über der verlängerten Visierlinie erhebt, heißt *direkter Schuß* (Bild 11.25).
Innerhalb der Entfernung des direkten Schusses können dieselben Ziele mit dem Haltepunkt zielaufsitzend und ohne Verstellen des Visiers bekämpft werden.

Die Entfernung des direkten Schusses ist abhängig von Zielhöhe und Gefälle der Flugbahn. Je höher das Ziel und je flacher die Flugbahn, desto größer ist die Entfernung des direkten Schusses, das heißt die Entfernung, in der das Ziel mit derselben Visierstellung bekämpft werden kann.



11.25 Direkter Schuß beim Schießen auf eine laufende Figur



Zielfehler

Feinkorn

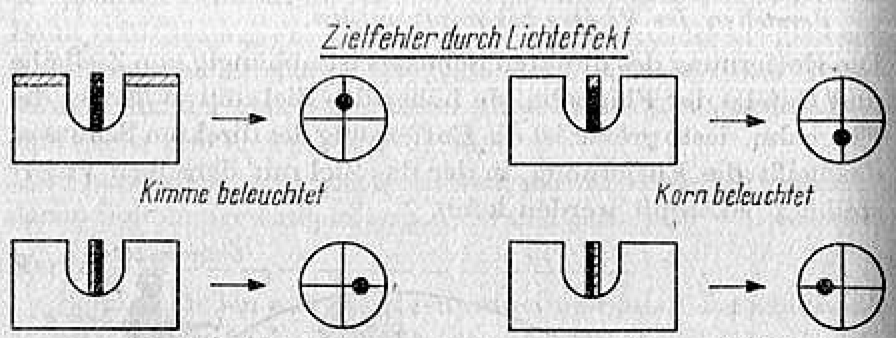
Vollkorn

Links verklemmt

Rechts verklemmt

Links verkantet

Rechts verkantet



Korn links beleuchtet

Korn rechts beleuchtet

Das Zielen und Richten

Damit das Geschoß das Ziel trifft, muß der Seelenachse vor dem Schuß eine bestimmte Richtung gegeben werden.

Zielen (Richten) heißt: *die Waffe nach Höhe und Seite so einrichten, daß die verlängerte Visierlinie auf den Haltepunkt zeigt.*

Es wird horizontal (nach der Seite) und vertikal (nach der Höhe) gerichtet.

Gezielt (gerichtet) wird mit Hilfe von Visiereinrichtungen und Richtvorrichtungen.

Die *Visierlinie* ist die gedachte Linie von der Mitte der Kimme bis zur Spitze des Korns.

Beim Zielen mit einem offenen Visier ist die entsprechende Entfernung am Visier so einzustellen, daß der Visierwinkel der Entfernung zum Ziel entspricht.

Horizontal ist die Kimme so einzustellen, daß sie der Seitenbewegung des Zieles, dem Seitenwind und der Drallabweichung Rechnung trägt.

Bei Schützenwaffen mit feststehender Kimme (zum Beispiel Pistole) wird die notwendige Erhöhung durch Veränderung des Haltepunktes entsprechend der Zielentfernung gegeben.

Bei Schützenwaffen mit seitlich unbeweglicher Kimme (zum Beispiel MPi) wird das Vorhaltemaß errechnet und danach horizontal gerichtet.

Beim Zielen mit einem optischen Visier muß der Visierlinie durch die Richttriebe eine solche Stellung gegeben werden, daß vertikal zwischen Visierlinie und Seelenachse ein Winkel entsteht, der vertikal dem Visierwinkel und horizontal der Seitenverbesserung entspricht.

Die Anschlagsarten

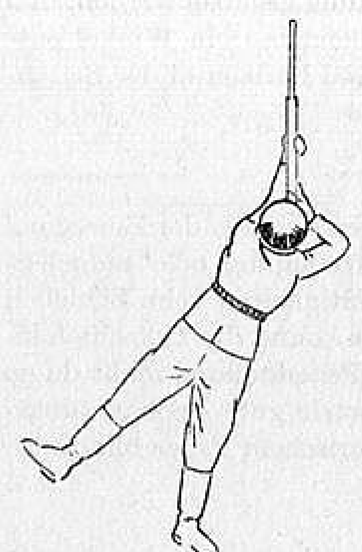
Es kann aus dem Liegen, Knien, Stehen und aus der Bewegung geschossen werden. Es ist möglich, freihändig oder aufgelegt zu schießen. Den Anschlag und alle Tätigkeiten beim Schießen mußt du schnell und sicher ausführen, ohne die Gefechtsfeldbeobachtung zu vernachlässigen. Die Feuerstellung mußt du so auswählen, daß sie gutes Schußfeld sowie gute Beobachtungsmöglichkeiten und Deckung vor gegnerischem Feuer bietet.

Merke:

Schußfeld geht vor Deckung!

- *Anschlag liegend*

Beim Anschlag liegend liegt der Körper in sich gerade jedoch etwas schräg zum Ziel (Bild 11.26).
Die Beine liegen mit der Innenseite des Ober- und Unterschenkels am Boden, etwa in Schulterbreite auseinander. Der Körper ruht auf beiden Ellenbogen. Je enger die Ellenbogen zusammengenommen werden, desto ruhiger liegt die Waffe. Die rechte Hand umfaßt das Griffstück und die linke Hand den unteren Handschutz oder das Magazin unmittelbar unter dem Gehäuse. Mit der rechten Hand wird die Waffe in die Schulter eingezogen. Der Anschlag ist richtig, wenn die verlängerte Visierlinie auf den Haltepunkt zeigt, ohne daß man dabei die Armmuskeln anspannt. Beim Schießen liegend aufgelegt muß die Auflage der Anschlagshöhe beim Anschlag liegend freihändig entsprechen.
Zum Laden MPi mit der linken Hand am unteren Handschutz erfassen und mit dem Kolben (oder der Schulterstütze) so an die rechte Körperseite bringen, daß der Magazinansatz nach rechts zeigt. Mit der rechten Hand das gefüllte Magazin so einsetzen, daß die Magazinsperre hörbar einrastet. Vor dem Durchladen MPi entsichern und Schalthebel auf die



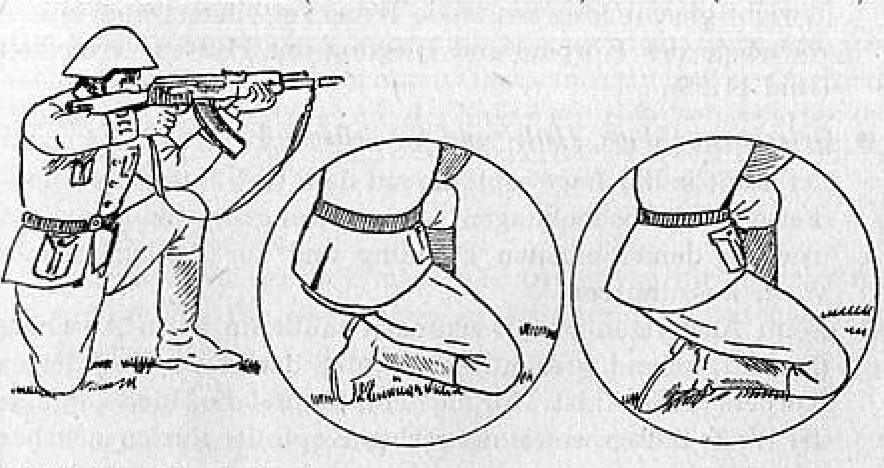
11.26 Anschlag liegend freihändig, linke Hand am Handschutz

gewünschte Feuerart einstellen. Die rechte Hand umfaßt den Spanngriff, führt diesen bis zum Anschlag zurück und läßt den Verschluß vorschnellen.

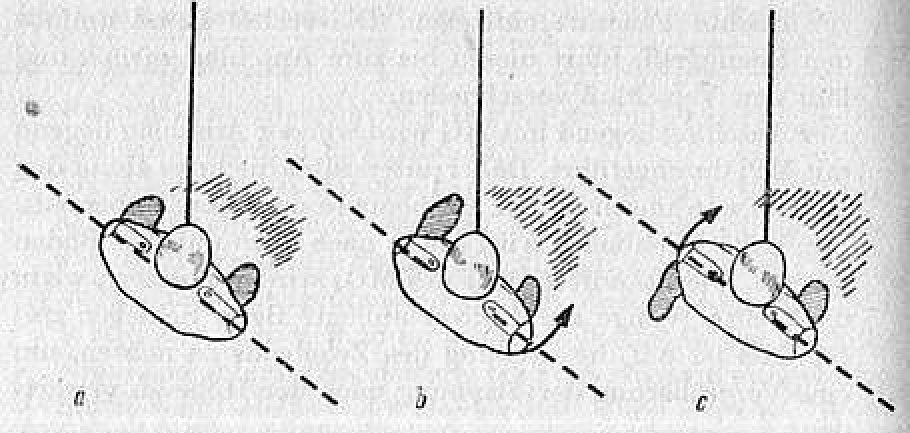
Der Anschlag liegend mit MG wird wie der Anschlag liegend mit MPi durchgeführt. Dabei unterstützt die linke Hand den Kolben von unten an der Kolbennase oder am Kolbenhals. Der linke Ellenbogen wird etwas nach vorn auf den Boden gesetzt. Die Standfestigkeit des MGs wird verbessert, wenn die rechte Wange am Kolben anliegt. Beim Schießen mit Kp.-MG ist auf die Stellung des Zweibeins zu achten, um eine Vergrößerung der Streuung nach der Höhe zu vermeiden.

- *Anschlag kniend*

Zum Anschlag kniend mit MPi das linke Bein bei gleichzeitiger Halbrechtsdrehung des Körpers auf dem rechten Ballen (so daß die Fußspitze nach rechts zeigt) etwa einen Schritt nach vorn setzen und sich auf die rechte Hacke niederlassen. Gleichzeitig Waffe von der rechten in die linke Hand übergeben, so daß diese den unteren Handschutz beziehungsweise das Magazin erfaßt. Die rechte Hand umfaßt das Griffstück. Der Kolben oder die Schulterstütze liegt an der rechten Hüfte, die Mündung zeigt nach vorn oben. Danach mit beiden Armen die Waffe nach vorn bringen und in die rechte Schulter einziehen. Den rechten Ellenbogen auswinkeln und den linken Ellenbogen auf eine weiche Stelle des Oberschenkels (nicht auf das Knie!) stützen (Bild 11.27).



11.27 Anschlag kniend



11.28 Anschlag stehend
a) richtig; b) und c) falsch

- *Anschlag stehend*

Zum Anschlag stehend eine Halbrechtswendung auf dem rechten Ballen machen und das linke Bein in neuer Schulterrichtung etwa einen Schritt vorsetzen. Gleichzeitig Waffe von rechter in linke Hand übergeben, so daß diese den unteren Handschutz oder das Magazin erfaßt. Die rechte Hand umfaßt das Griffstück. Die Mündung zeigt nach vorn oben. Beide Arme bringen die Waffe nach vorn und setzen sie in die Schulter ein. Der rechte Arm ist ausgewinkelt, der linke Arm liegt am Körper an und kann sich dabei auf die Magazintasche stützen. Die Knie durchdrücken, das Körpergewicht gleichmäßig auf beide Beine verteilen. Dabei Rückwärtslage des Körpers und Biegung der Hüften vermeiden (Bild 11.28).

- *Gefechtsanschläge, Hüft- und Schnellschuß*

Du mußt in der Lage sein, die auf dem Gefechtsfeld vorhandenen Bodenbedeckungen, -bewachsungen, -unebenheiten usw. zu deiner eigenen Deckung und zur Auflage deiner Waffe auszunutzen.
Beim Ausnutzen von Deckungen mußt du so in Anschlag (liegend, kniend, stehend) gehen, daß der größte Teil deines Körpers verdeckt ist. Nur die Schulter und die Hände, welche die Waffe halten, sowie die rechte Kopfseite dürfen sichtbar sein.

Der Hüftschuß kann bis etwa 50 m Entfernung, und zwar bei Situationen, die schnelles Handeln erfordern, angewendet werden (beispielsweise bei überraschend auftauchendem Gegner im Orts-, Wald- und Grabenkampf). Dabei mußt du dem Gegner, wenn keine Möglichkeit besteht, gezielt zu schießen, mit grob gezieltem Feuer zuvorkommen. Die Waffe dabei feuerbereit an die Hüfte mit der Mündung in Blickrichtung halten. Ein auftauchender Gegner kann nun sofort bekämpft oder in Deckung gezwungen werden. Beim Schießen mit MPi Kolben oder Schulterstütze in das Gelenk des rechten Armes legen. Dadurch erhält die Waffe größeren Halt.

Beim Schießen aus der Hüfte ist es zweckmäßig, den Trageriemen über die linke Schulter zu legen.

Der Schnellschuß kann auf Entfernungen bis auf etwa 150 m in jeder Gefechtsart aus der Bewegung (im Schritt, Laufschritt) angewendet werden. Dabei sind gutes Reaktionsvermögen und schnelles Zielerfassen erforderlich. Beim Schnellschuß Waffe mit Aufsetzen des linken Fußes in Anschlag bringen, zielen und den Schuß oder Feuerstoß abgeben.

Merke:

Den linken Arm dabei nicht an den Körper pressen.
Nach Abgabe des Schusses Bewegung sofort fortsetzen.

Die Anschlagsarten mit Panzerbüchse

Mit der Panzerbüchse kann stehend, kniend und liegend aus und außerhalb von Deckungen geschossen werden.

Bei jeder Anschlagsart Panzerbüchse mit dem Rohr auf die rechte Schulter oder den rechten Oberarm legen, mit der rechten Hand am Griffstück und mit der linken am Handschutz erfassen (Linksschützen sind nicht als Panzerbüchsenschützen einzuteilen).

- *Anschlag liegend*
  Der Schütze liegt im Winkel von etwa 45° zur Schußrichtung und spreizt die Beine etwa in Schulterbreite auseinander; Hacken zeigen nach innen.

- *Anschlag stehend oder kniend*
  Die Körperhaltung ist sinngemäß wie bei der gleichen Anschlagsart mit MPi.

Das Laden der Panzerbüchse

Die Panzerbüchse kann liegend, kniend oder stehend geladen werden.
Zum Laden Rohrmündung in Schußrichtung halten, die zum Schießen vorbereitete Granate in die linke Hand nehmen und Flügelschaft mit Treibladung so in die Rohrmündung einschieben, daß der Führungsstift am Flügelschaft bis zum Anschlag in den Führungsschlitz an der Rohrmündung hineingleitet.
Granaten, deren Flügel nicht mit dem Ring zusammengehalten werden, erst laden, nachdem die Flügel mit der Hand um den Flügelschaft gewickelt wurden. Danach die Granaten wie üblich in das Rohr schieben.
Nach dem Laden Abzugseinrichtung entsichern (Sicherung von rechts in das Abzugsgehäuse eindrücken) und den Hahn spannen; dazu ist der Hahn nach unten zu führen, bis die Nase der Abzugsfeder hörbar in die Sicherungsraste am Hahn einrastet.

Merke:

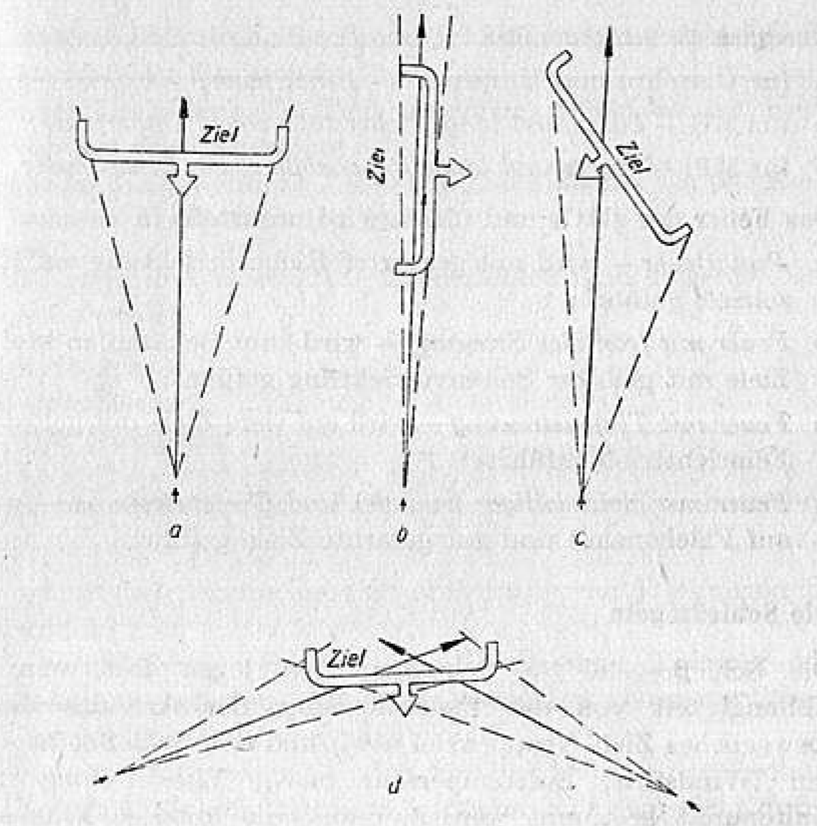
Granate beim Einführen nur nach links drehen!

Die Feuerarten und Schießregeln für das Schießen aus Schützenwaffen

Die Feuerarten

Das Feuer aus Schützenwaffen wird zum Vernichten und zum Niederhalten des Gegners geführt.
Der Schußrichtung nach unterscheidet man folgende Feuerarten (Bild 11.29):

- *Frontalfeuer* — rechtwinklig zur Zielfront gerichtet, ist auf tiefe Ziele wirksam, auf breite Ziele weniger wirksam;
- *Flankenfeuer* — in die Flanke des Zieles gerichtet, die wirksamste Feuerart;
- *Schrägfeuer* — in spitzem Winkel zur Zielfront gerichtet; je kleiner der Winkel zwischen Schußebene und Zielfront ist, um so mehr nähert sich das Schrägfeuer dem Flankenfeuer, und um so größer ist seine Wirksamkeit beim Schießen auf breite Ziele;



11.29 Feuerarten der Schützenwaffen in Abhängigkeit von der Schußrichtung
a) Frontalfeuer; b) Flankenfeuer; c) Schrägfeuer; d) Kreuzfeuer

- *Kreuzfeuer* — wird auf ein Ziel aus mindestens zwei Richtungen geführt; es ist am wirksamsten, wenn es überraschend eröffnet wird.

Taktische Feuerarten

- *Schweigefeuer* — Feuer mit MG oder MPi, das überraschend auf nahe Entfernungen eröffnet wird. Es wird aus sorgfältig getarnten Stellungen bis zur Vernichtung des Gegners oder bis der Gegner zum Stehen gebracht ist, geführt;
- *konzentriertes Feuer* — Feuer mehrerer MGs sowie einer Einheit oder mehrerer Einheiten auf ein Ziel oder auf einen Teil der Gefechtsordnung des Gegners. Durch konzentriertes Feuer wird der Gegner schnell vernichtet oder niedergehalten.

Feuerarten der Schützenwaffen

- für Gewehre und Karabiner – *Einzelfeuer;*
- für MG – *kurze und lange Feuerstöße sowie Dauerfeuer;*
- für MPi – *kurze und lange Feuerstöße sowie Einzelfeuer;*

Das Feuer der sMGs und üMGs wird unterteilt in

- *Punktfeuer* – wird mit gezurrter Richtvorrichtung auf Einzelziele geführt;
- *Feuer mit frontaler Streuung* – wird zum Bekämpfen breiter Ziele mit gelöster Seitenvorrichtung geführt;
- *Feuer mit Tiefenstreuung* – wird auf tiefe Ziele mit gelöstem Feinrichttrieb geführt;
- *Feuer mit gleichzeitiger frontaler und Tiefenstreuung* – wird auf Flächenziele und gut getarnte Ziele geführt.

Die Schießregeln

Die Schießregeln für Schützenwaffen legen fest, wie, in Abhängigkeit von der Zielentfernung, der Art des Zieles (bewegliches Ziel, Gruppenziel usw.) und den Schießbedingungen (Windstille, Lufttemperatur usw.), Visierstellung und Haltepunkt bestimmt werden, damit die mittlere Flugbahn durch die Zielmitte verläuft. Außerdem legen die Schießregeln fest, wie das Feuer zu führen ist, um das Ziel in kürzester Zeit mit geringstem Munitionsverbrauch zu treffen (Art des Feuers usw.).

Die Arten der Ziele

Ein Ziel, das aus einer Figur besteht, ist ein *Einzelziel.*
Ein Ziel, das aus mehreren Figuren besteht, ist ein *Gruppenziel.*
In Abhängigkeit vom Verhältnis der Ausmaße der Ziele zu den Ausmaßen der natürlichen Streuung werden die Ziele bezeichnet als

- *kleine Ziele,* wenn die Ausmaße des Zieles kleiner als der Kernstreifen der Streuung sind;
- *große Ziele,* wenn die Ausmaße in irgendeiner Richtung größer als der Kernstreifen der Streuung sind;
- *breite Ziele,* wenn die Breite des Zieles größer als der Kernstreifen der Breite ist;

- *schmale Ziele*, wenn die Breite des Zieles kleiner als der Kernstreifen der Breite ist;
- *tiefe Ziele*, wenn die Tiefe des Zieles größer als der Kernstreifen der Entfernung ist;
- *flache Ziele*, wenn die Tiefe des Zieles kleiner als der Kernstreifen der Entfernung ist.

Nach Lage und Charakter unterscheidet man folgende Erd- oder Luftziele:

- *unbewegliche,*
- *auftauchende,*
- *sich bewegende.*

Nach dem Grad der Verwundbarkeit werden die Ziele bezeichnet als

- *offene Ziele*, wenn sie sich außerhalb von Deckungen befinden;
- *getarnte Ziele*, wenn sie sich hinter einer Tarnung oder Deckung befinden, die von Geschossen (Granatsplittern) durchschlagen werden kann;
- *gedeckte Ziele*, wenn sie sich hinter oder in einer Deckung befinden, die von Geschossen (Granatsplittern) nicht durchschlagen werden kann.

Das Schießen auf unbewegliche und auftauchende Ziele

Beim Schießen auf nahe Entfernungen mit Haltepunkt *zielaufsitzend* darf die Visierstellung nicht der Zielentfernung entsprechen. Da die mittlere Flugbahn durch die Zielmitte verlaufen soll, muß die Visierstellung so gewählt werden, daß die mittlere Flugbahn im Ziel die notwendige Höhe über der verlängerten Visierlinie besitzt.

Beispiel: Beim Schießen mit dem lMG *D* auf eine Brustscheibe in einer Entfernung von 100 m ist mit Visier 3 und Haltepunkt zielaufsitzend zu schießen. Die Flugbahnhöhe über der verlängerten Visierlinie beträgt für dieses Visier bei 100 m Entfernung 24 cm.

Diese Höhe der Flugbahn gewährleistet den Verlauf der mittleren Flugbahn durch die Zielmitte. Auf Entfernungen bis 350 m kann mit der ständigen Visierstellung (Visier 3) geschossen werden.

Die Wahl der Visierstellung hängt von der Genauigkeit der Entfernungsbestimmung ab. Sie muß um so genauer sein, je größer die Schußentfernung ist.
Beim Schießen ist der Einfluß des Seitenwinds entsprechend der Waffe entweder durch seitliches Verstellen der Kimme oder durch Verlegen des Haltepunktes zu berücksichtigen.
Die Verbesserungen für Seitenwind sind in der Tabelle für mäßigen Wind (4 m/s), der unter einem rechten Winkel auf die Schußebene trifft, angegeben (siehe Tabelle 2). *Trifft der Wind unter einem spitzen Winkel auf die Schußebene, dann ist der Tabellenwert mit dem entsprechenden Faktor zu multiplizieren.* Diese Faktoren sind

bei 60° 0,9; bei 45° 0,7 und bei 30° 0,5.

Ist es schwierig, die Richtung des Windes, der unter einem spitzen Winkel zur Schußebene weht, mit ausreichender Genauigkeit zu bestimmen, so wird die Verbesserung für eine Windrichtung von 45° vorgenommen. Ist die Windgeschwindigkeit größer oder kleiner als 4 m/s, dann wird die Verbesserung proportional vergrößert oder verkleinert.

Die Wahl des Haltepunkts der Höhe nach

Zielmitte

- beim Schießen auf große Ziele (stehende Figuren);
- bei einer Visierstellung, die der Zielentfernung entspricht (beispielsweise bei 500 m – Visier 5). In diesem Fall ist die Höhe der mittleren Flugbahn über der verlängerten Visierlinie gleich Null, und die mittlere Flugbahn verläuft durch die Zielmitte.

Zielaufsitzend

- bei Visierstellungen, die der Entfernung des direkten Schusses entsprechen;
- bei kleinen Zielen (liegende Figuren). In diesen Fällen ist es schwierig, die Zielmitte zu bestimmen, weil das Korn einen großen Teil des Zieles verdeckt.

Die Wahl des Haltepunkts der Seite nach

- beim Schießen aus Waffen, bei denen die Seitenverbesserung durch Verstellen der Kimme möglich ist: *Zielmitte;*

- bei Waffen, die keine verstellbare Kimme haben: Haltepunkt *um die jeweiligen Zielbreiten in die entsprechende Richtung* verlegen;
- beim Schießen auf breite Ziele mit frontaler Streuung *Haltepunkt auf eine der Flanken des Zieles* verlegen;
- beim Schießen auf tiefe Ziele: *Haltepunkt auf die Mitte des vorderen Zielrandes* verlegen.

Wenn notwendig, muß der Haltepunkt nach Höhe und Seite gleichzeitig verändert werden.

Merke:

> **Bei Bestimmung der Anfangsangaben für das Schießen (Visierstellung, Haltepunkt) zuerst die Verbesserung der Schußentfernung vornehmen, dann die Verbesserung der Seite!** Die Verbesserung der Seite ist von der Schußentfernung abhängig.

Um zu erreichen, daß beim Schießen mit frontaler Streuung eine Frontbreite von 0,5 m (Figurenbreite) mit nicht weniger als einem Geschoß bekämpft wird, ist die Waffe ohne Reißen von einer Flanke bis zur anderen Flanke des Zieles zu führen. Wird diese Norm eingehalten, so ist ein wirkungsvolles Be-

11.30 Bewegungsrichtung des Zieles
a) frontal; b) flankierend; c) schräg; KW = Kurswinkel

kämpfen des Zieles möglich. Dabei ist die Waffe um so langsamer zu führen, je weiter entfernt und je kleiner das Ziel ist, da der Winkel für eine Zielbreite mit Vergrößerung der Entfernung kleiner wird.

Das Schießen auf sich bewegende Ziele

Beim Schießen auf sich bewegende Ziele müssen bei der Wahl der Visierstellung und des Haltepunktes Verbesserungen entsprechend der Bewegung des Zieles berücksichtigt werden.
Eine derartige Verbesserung wird als *Vorhaltemaß* bezeichnet. Seine Größe hängt von der *Geschwindigkeit des Zieles*, *der Richtung* der Zielbewegung und von der *Schußentfernung* ab. Je größer die Geschwindigkeit des Zieles, die Schußentfernung und der Winkel zwischen Schußebene und Zielrichtung (Kurswinkel), um so mehr vergrößert sich das Vorhaltemaß (Bild 11.30).
Bei der Bewegung des Zieles unterscheidet man

- *frontal* – das Ziel nähert oder entfernt sich in der Schußebene;
- *flankierend* – das Ziel bewegt sich parallel zur Front des Schützen;
- *schräg* – das Ziel bewegt sich unter einem spitzen Winkel zur Schußebene.

Bei frontaler Bewegung des Zieles ändert sich die Schußrichtung nicht, während sich die Entfernung zum Ziel ständig verändert. Deshalb muß die Visierstellung um das *Vorhaltemaß der Entfernung* (Entfernungsvorhalt) korrigiert werden. Um den Entfernungsvorhalt zu bestimmen, ist die Geschwindigkeit des Zieles (in m/s) mit der Zeit (in s), die für die Vorbereitung zum Schießen notwendig ist, zu multiplizieren. Bewegt sich das Ziel auf den Schützen zu, so wird der Entfernungsvorhalt von der Entfernung *abgezogen*, entfernt sich das Ziel vom Schützen, so wird er *hinzugezählt*. Die Änderung der Lage des Zieles in der Schußebene ist während des Fluges des Geschosses unwesentlich; deshalb wird sie nicht berücksichtigt.

Beispiel: Welche Visierstellung ist beim Schießen aus Kp.-MG auf angreifende Infanterie, Angriffsgeschwindigkeit 3 m/s, Entfernung 800 m, zu wählen?

Lösung: Bei einer Vorbereitungszeit zum Schießen von 35 s beträgt das Vorhaltemaß $3 \cdot 35 = 105$ m, das heißt 1 Visierstellung. Das Ziel nähert sich, folglich ist die Visierstellung $8 - 1 = 7$.

Bei Flankenbewegung des Zieles wird die Entfernung zum Ziel geringfügig und die Richtung zum Ziel ständig verändert. Während des Fluges des Geschosses bewegt sich das Ziel weiter, es kann daher nicht an der Stelle getroffen werden, die bei Abgabe des Schusses anvisiert wurde. Um das Ziel trotzdem zu treffen, ist das *seitliche Vorhaltemaß* zu verwenden. Bei Waffen mit verstellbarer Kimme wird das seitliche Vorhaltemaß durch das Verstellen der Kimme und bei Waffen mit feststehender Kimme durch Verlegen des Haltepunkts nach der Seite berücksichtigt.

Merke:

Der Haltepunkt wird von der Zielmitte nach sichtbaren Zielbreiten verlegt.

Das seitliche Vorhaltemaß (in m) wird errechnet durch: Zielgeschwindigkeit (in m/s) multipliziert mit der Flugzeit des Geschosses (in s). Bei Berücksichtigung des seitlichen Vorhaltemaßes durch Verstellung der Kimme wird das Vorhaltemaß nach der Tausendstelformel in Strich umgerechnet.

Beispiel: Wie groß ist das seitliche Vorhaltemaß beim Schießen mit IMG D, Entfernung 600 m, auf eine flankierend mit einer Geschwindigkeit von 4 m/s laufende Figur?

Lösung: Der Tabelle 1 ist zu entnehmen: Die Flugzeit des Geschosses beträgt bei 600 m 1,26 s.
Das Vorhaltemaß errechnet sich aus
$1{,}26 \cdot 4 = 5{,}04$ m.
5 m : 0,5 m = 10 Figuren
oder $V = \frac{H \cdot 1000}{E} = \frac{5{,}04 \cdot 1000}{600} \approx 0\text{—}08$

Bei Schrägbewegung des Zieles verändern sich Schußrichtung und Entfernung zum Ziel gleichzeitig. Hierbei sind seitliches Vorhaltemaß und Vorhaltemaß der Entfernung zu berücksichtigen. Die Größe des Vorhaltemaßes ist abhängig von der Größe des Kurswinkels.

Das Vorhaltemaß der Entfernung wird bei einer Bewegung des Zieles unter einem bestimmten Winkel zur Schußebene ermittelt, indem das Vorhaltemaß der Entfernung für eine frontale Zielbewegung mit dem entsprechenden Faktor multipliziert wird. Bei den verschiedenen Kurswinkeln sind folgende Faktoren zu verwenden:

bei 30° 0,9; bei 45° 0,7 und bei 60° 0,5.

Das seitliche Vorhaltemaß beträgt bei einem Kurswinkel von 60° das 0,9fache, bei einem Kurswinkel von 45° das 0,7fache und bei einem Kurswinkel von 30° das 0,5fache der Größe des seitlichen Vorhaltemaßes für eine flankierende Zielbewegung. Da es beim Gefechtsschießen schwierig ist, den Kurswinkel genau zu bestimmen, sind bei einer Zielbewegung unter einem Winkel von annähernd 90° (90° bis 60°) das volle seitliche Vorhaltemaß und die Hälfte des Vorhaltemaßes der Entfernung und bei einer Zielbewegung unter spitzeren Winkeln die Hälfte des seitlichen Vorhaltemaßes und das volle Vorhaltemaß der Entfernung zu verwenden.

Beim Schießen auf sich bewegende Ziele werden zwei Methoden angewendet:

- Zielbegleitung,
- Zielerwartung.

Bei der *Zielbegleitung* ist die Waffe entsprechend der Zielbewegung ständig nachzurichten.

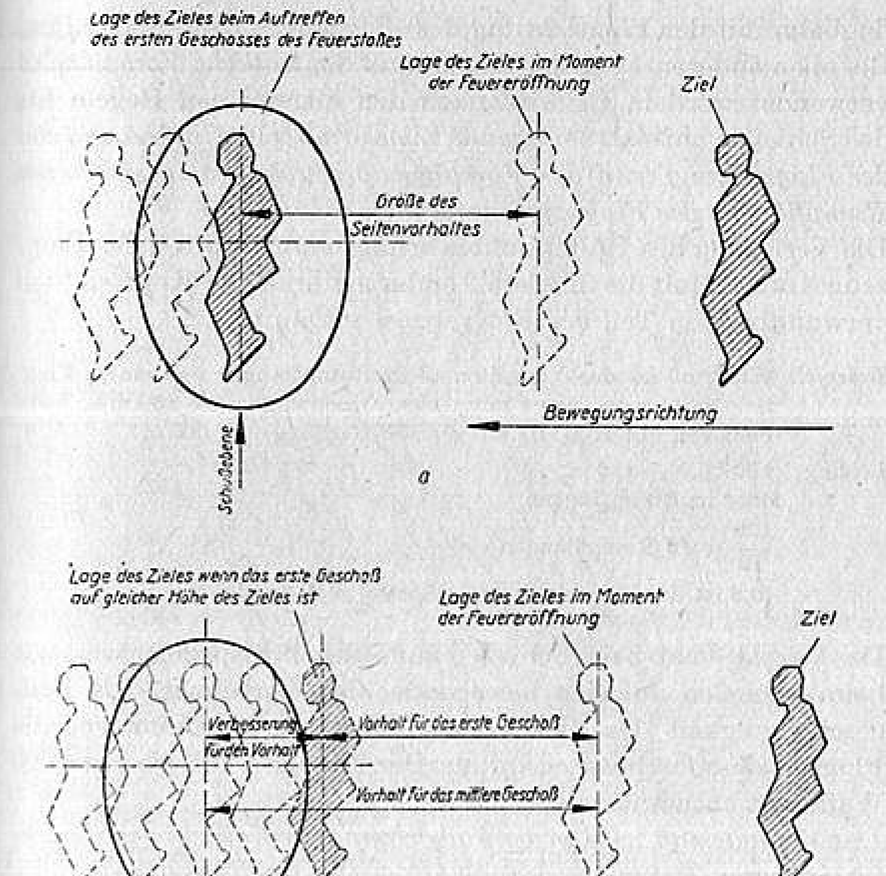
Bei der *Zielerwartung* ist die Waffe auf einen Geländepunkt, der sich in der Bewegungsrichtung des Zieles befindet, zu richten. Das Feuer wird eröffnet, wenn sich das Ziel diesem Punkt bis auf die Entfernung des errechneten Vorhaltemaßes genähert hat. Bei dieser Methode wird die Waffe ständig auf denselben Haltepunkt gerichtet, während das Ziel sich bewegt und somit die Flugbahn schneidet.

Beim Schießen aus automatischen Waffen auf sich bewegende Ziele wird bei der Methode der Zielerwartung das Vorhaltemaß so gewählt, daß das erste oder mittlere Geschoß des Feuerstoßes das Ziel trifft. Damit das erste Geschoß das Ziel trifft, wird das seitliche Vorhaltemaß wie bereits angegeben berechnet, und das Ziel wird von der Hälfte der Geschosse bekämpft (Bild 11.31).

Das Schießen auf Luftziele

Beim Schießen aus Schützenwaffen auf Luftziele (Flugzeuge und Fallschirmspringer) werden die Ziele bei Entfernungen bis 500 m mit Visier 3 und bei Entfernungen über 500 m mit Visier 5 bekämpft.

Das erklärt sich daraus, daß die Luftziele unter großen Geländewinkeln erscheinen. Bei Vergrößerung des Geländewinkels wird der ansteigende Ast der Flugbahn immer mehr zu einer Geraden,



11.31 Schießen auf sich bewegende Ziele nach der Methode der Zielerwartung

a) wenn das erste Geschoß des Feuerstoßes die Zielmitte treffen soll;
b) wenn das mittlere Geschoß des Feuerstoßes die Zielmitte treffen soll

und die einer bestimmten Visierstellung entsprechende Flugweite des Geschosses wird größer.

Beim Schießen auf ein im Sturzflug angreifendes oder nach dem Sturzflug abfliegendes Flugzeug wird *kein Vorhaltemaß* berücksichtigt, wenn die Visierlinie und die Richtung der Geschoß-

flugbahn mit der Flugrichtung des Flugzeuges zusammenfallen. Bei allen anderen Flugrichtungen muß das *seitliche Vorhaltemaß* verwendet werden. Es wird nach den allgemeinen Regeln für das Schießen auf sich bewegende Ziele ermittelt. *Unabhängig von der Flugrichtung wird das Vorhaltemaß gewöhnlich in sichtbaren Rumpflängen des Flugzeuges berechnet.*
Die Verlegung des Haltepunktes erfolgt vom Kopfteil des Flugzeuges aus, damit die mittlere Flugbahn durch den Kopfteil (den verwundbarsten Teil des Flugzeuges) verläuft.

Beispiel: Wie groß ist das Vorhaltemaß in Rumpflängen von einem Flugzeug mit einer Länge von 12 m, Geschwindigkeit 150 m/s, beim Schießen mit Kp.-MG auf eine Entfernung von 500 m?

Lösung: $150 \cdot 0{,}8 = 120$ m
oder in Rumpflängen
$$\frac{120}{12} = 10 \text{ Rumpflängen}$$
(0,8 ist die Flugzeit des Geschosses in Sekunden.)

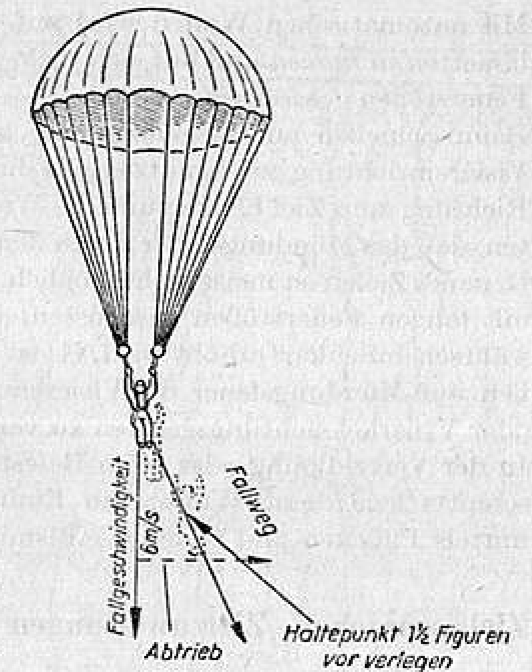
Das Vorhaltemaß beim Schießen auf Fallschirmspringer wird wie beim Schießen auf sich bewegende Ziele berechnet. Die Fallgeschwindigkeit des Zieles wird mit 6 m/s angenommen, die Flugzeit des Geschosses wird aus der Tabelle 1 für die jeweilige Waffenart entnommen.
Das Vorhaltemaß wird in der Fallrichtung des Fallschirmspringers in sichtbaren Zielgrößen gewählt.
Die Größe eines Fallschirmspringers wird mit 1,5 m angenommen. *Das Vorhaltemaß wird von der Figurenmitte aus berechnet* (Bild 11.32).

Beispiel: Es ist das Vorhaltemaß in Figuren beim Schießen aus lMG *D* auf einen Fallschirmspringer, Entfernung 400 m, zu bestimmen.

Lösung: Das Vorhaltemaß errechnet sich aus
$$\frac{6 \cdot 0{,}72}{1{,}5} = 2{,}9, \text{ aufgerundet 3 Figuren}$$
(0,72 ist die Flugzeit des Geschosses in Sekunden.)

Das Schießen bei Nacht

Für das Schießen bei Nacht müssen alle Tätigkeiten an der Waffe (Laden, Entladen, Beseitigen von Hemmungen, Stellen des Visiers, Füllen des Magazins bzw. des Gurtes usw.) sicher beherrscht werden.
Nachts wird auf *beleuchtete* und *unbeleuchtete* Ziele geschossen.



11.32 Vorhaltemaß beim Schießen auf Fallschirmspringer

Merke:

Während der Gefechtsfeldbeleuchtung darfst du nicht in die Lichtquelle sehen, um nicht geblendet zu werden.

Die wichtigsten Arten der Bekämpfung des Gegners bei Nacht sind das Schießen bei Gefechtsfeldbeleuchtung auf Silhouetten und Mündungsfeuer.

Beim Schießen auf *beleuchtete* Ziele ist zuerst *Vollkorn* zu nehmen, dann gestrichen Korn mit dem gewünschten Haltepunkt in Übereinstimmung zu bringen. Als Haltepunkt ist *Zielmitte* zu wählen.

Gelingt es nicht mehr, nach dem Zielerfassen den Schuß während der Beleuchtung abzugeben, im Anschlag bleiben (ohne die Lage der Waffe zu verändern) und nach Erlöschen der Lichtquelle schießen.

Merke:

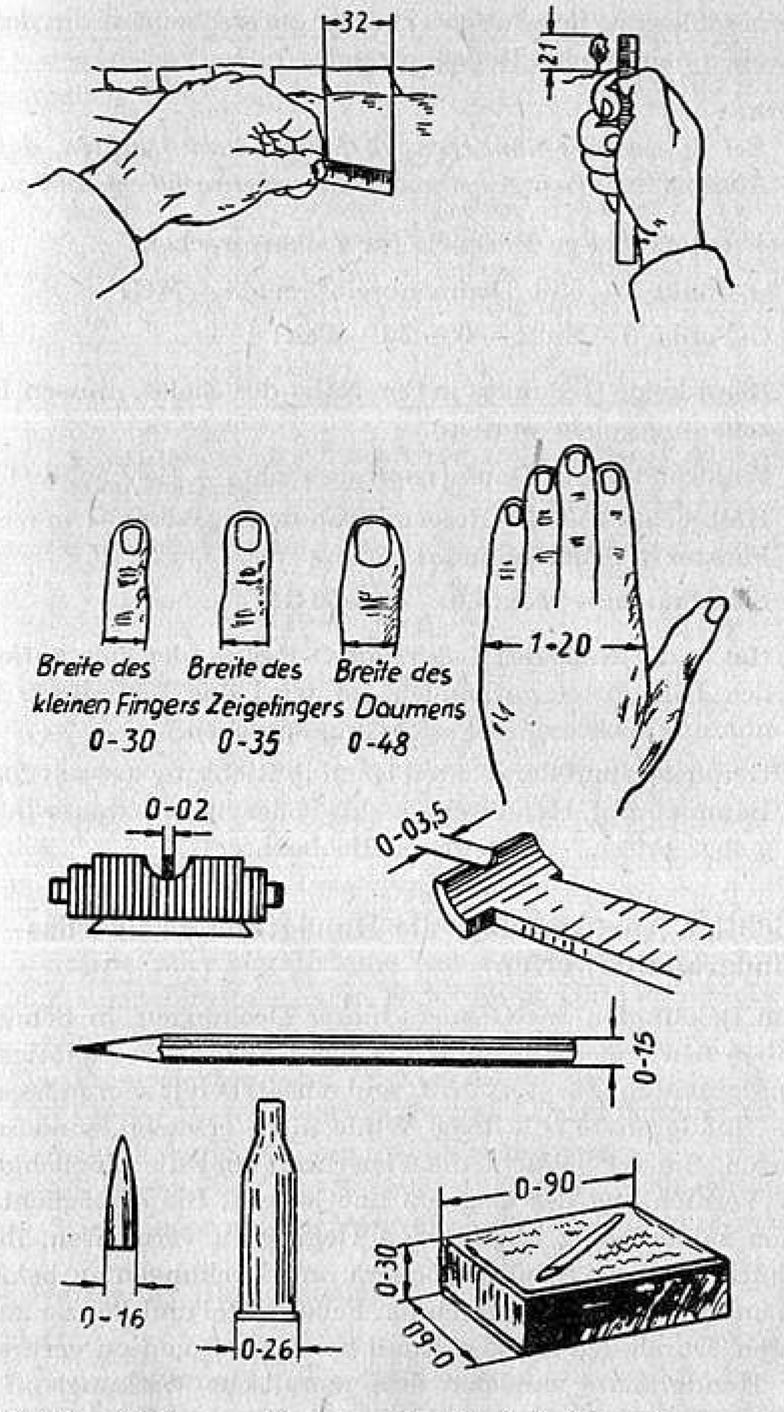
Von oben nach unten ins Ziel gehen!

Beim Schießen auf *Silhouetten* zuerst *gestrichen Korn* nehmen, dann Waffe von der linken oder rechten Seite an die Silhouette heranführen und schießen.

Mit automatischen Waffen wird auf sich klar abhebende Silhouetten in *kurzen* und auf sich nicht klar abhebende in *langen* Feuerstößen geschossen.
Beim Schießen auf *Mündungsfeuer* ist es kaum möglich, die Visiereinrichtung zu benutzen. Deshalb mit beiden Augen in Richtung zum Ziel blicken und die Waffe über den Lauf so richten, daß das Mündungsfeuer durch den Kornschutz zu sehen ist. Genaues Zielen ist meist nicht möglich, deshalb wird in der Regel mit langen Feuerstößen geschossen, weil dadurch die Trefferwahrscheinlichkeit erhöht wird. Es ist zweckmäßig, beim Schießen auf Mündungsfeuer die Visiereinrichtung mit Leuchtfarbe oder Visierbeleuchtungsgeräten zu versehen.
In der Verteidigung oder beim Befestigen eines erreichten Abschnitts lege deine Waffe zum Einhalten der Schußsektoren mittels Pflöcken und anderen Hilfsmitteln fest.

Zielansprachen, Zielzuweisungen und Feuerkommandos

Du mußt in jeder Gefechtslage dem Vorgesetzten erkannte Ziele melden und auf Feuerkommandos schnell reagieren können.
Zielansprachen, Zielzuweisungen und Feuerkommandos müssen kurz sein, jeden Zweifel ausschließen und ein schnelles Auffinden des Zieles ermöglichen.
Bei der Zielansprache ist es zweckmäßig, nach der Angabe der allgemeinen Richtung ein *Hilfsziel*, das sich in der Nähe des Zieles befindet, anzusprechen. Das Angeben der Entfernung erleichtert dabei das schnelle Auffinden des Zieles. Beim Ansprechen des Zieles ist von einem Hilfsziel oder von einem Orientierungspunkt auszugehen. Du kannst auch deine Waffe auf das Ziel richten, um anderen über die verlängerte Visierlinie das Auffinden des Zieles zu erleichtern. Hilfsmittel für die Zielansprache sind *Stricheinteilung* im Doppelglas (Scherenfernrohr), *Daumenbreite*, *Fingerbreite*, *Handbreite*, *Daumensprung* usw.
Beim Anwenden von Daumenbreiten usw. ist der rechte Arm nach vorn auszustrecken, ein Auge zu schließen und die seitliche Entfernung vom Hilfsziel zum Ziel durch entsprechende Daumen-, Finger- oder Handbreiten zu messen.
Zum Daumensprung Arm ausstrecken, das linke (rechte) Auge schließen und mit dem rechten (linken) Auge über den Daumen sehen. Wenn du das geöffnete rechte (linke) Auge schließt und



11.33 Hilfsmittel zum Abmessen der Winkelgrößen in Tausendstel

das geschlossene linke (rechte) öffnest, so erscheint es dir, daß der Daumen nach rechts (links) springt.

Merke:

Bei diesen oder ähnlichen Verfahren darauf achten, daß der Abstand zwischen Auge und Daumen etwa 50 cm beträgt.

Nachstehend einige Beispiele für Zielansprachen:

- O-Punkt 3 — eine Daumenbreite rechts — MG!
- O-Punkt 5 — links — 0 — 30 — Pak!

  (Sind keine O-Punkte in der Nähe des Zieles, müssen Hilfsziele angegeben werden).
- Waldrand — ein Daumensprung rechts — Beobachter!
- Halbrechts 150 m — Haus mit rotem Ziegeldach — im rechten Fenster — Scharfschütze!
- Steinhaufen — rechts 0 — 40 — MG!

  (Ist in der Nähe des Zieles kein O-Punkt oder kein auffallendes Hilfsmittel vorhanden, so wird das Ziel durch Ausnutzung mehrerer Hilfsziele angesprochen.)
- Geradeaus (mit der rechten Hand in Richtung weisen) 200 (m) Baumstumpf, Handbreite rechts heller Stein — weiter (näher) gelber Busch — links davon Beobachter!

Wichtige Angaben über die Handgranaten und das Handgranatenwerfen

Zum Bekämpfen des Gegners hinter Deckungen, in Schützengräben usw. reicht deine Waffe nicht aus. Dazu benötigst du Handgranaten, die stets griff- und einsatzbereit sein müssen.
Die Handgranate soll deine Waffe nicht ersetzen, sondern ergänzen. Sie vervielfacht die Feuerkraft und die Möglichkeiten zur Vernichtung des Gegners im Gefecht. Sie ermöglicht dir, einen zahlenmäßig überlegenen Gegner zu vernichten, ihn in Schützengräben, Schützenlöchern und Deckungen zu bekämpfen und Sperren, Kampftechnik, Feuermittel und Panzer zu zerstören. Durch den starken Knall bei der Detonation verursacht die Handgranate zunächst eine moralische Wirkung auf den Gegner. Der größte Erfolg wird jedoch durch die Splitterwirkung erreicht.

Wir unterscheiden *Splitter-* und *Panzerhandgranaten* (Bild 11.34). Beide werden sowohl im Angriff als auch in der Verteidigung angewandt.

Wichtige Daten

Typ	Art	Gewicht [p]	mittlere Wurfentfernung	Brenndauer des Verzögerungssatzes [s]	Radius der Splitterwirkung [m]
RG-42	Splitterhandgranate	400	30...40	3,2...4	15...20
RGD-5	Splitterhandgranate	315	30...40	3,2...4	15...20
F-1	Splitterhandgranate	700	25...35	3,5...4,5	200
RPG-43	Panzerhandgranate	1200	20	Aufschlagzünder	20

Das Scharfmachen der Handgranaten

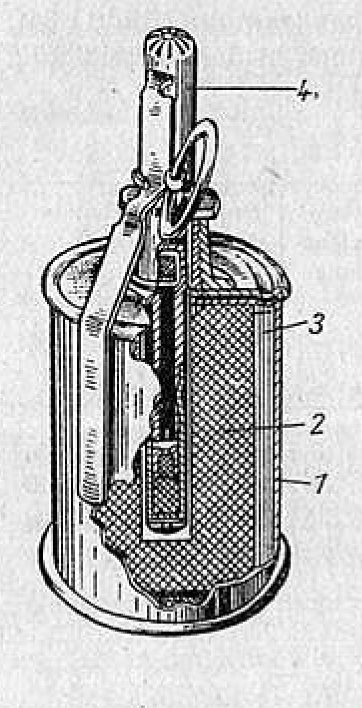
Die Handgranaten und Zünder beziehungsweise Zündladungen sind *voneinander getrennt aufzubewahren* und zu transportieren. Sie dürfen erst unmittelbar vor dem Wurf scharf gemacht werden.

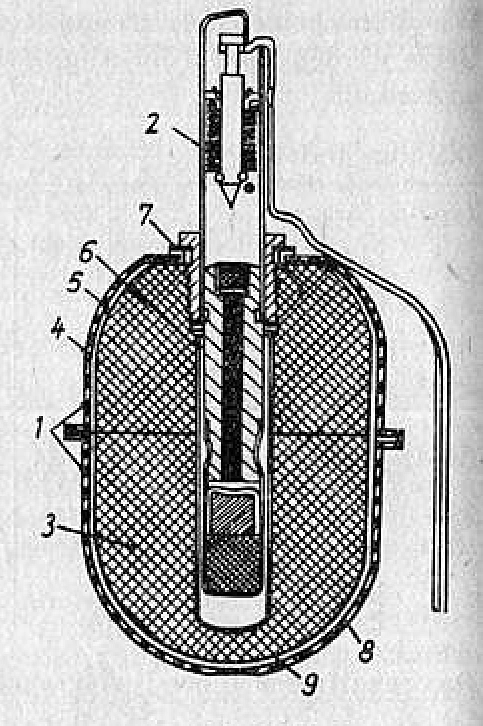
- *Das Scharfmachen einer Splitterhandgranate*
  - Handgranate in die linke Hand nehmen, mit der rechten Stöpsel oder Metallkappe vom Ansatzring entfernen;
  - Zünder mit der rechten Hand in die Öffnung des Ansatzrings einführen und einschrauben.
- *Das Scharfmachen einer Panzerhandgranate*
  - Topf der Handgranate in die linke Hand nehmen, mit der rechten den Stiel vom Topf abschrauben;
  - Zündladung auf das Gewindestück im Stiel aufschrauben;
  - Stiel wieder an den Topf der Handgranate anschrauben.

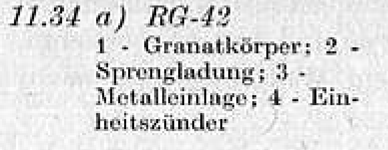
Das Werfen der Handgranaten

Merke:

Vor dem Werfen müssen die Handgranaten und Zünder sorgfältig entfettet werden; jeder festgestellte Fehler ist sofort dem Leitenden zu melden.



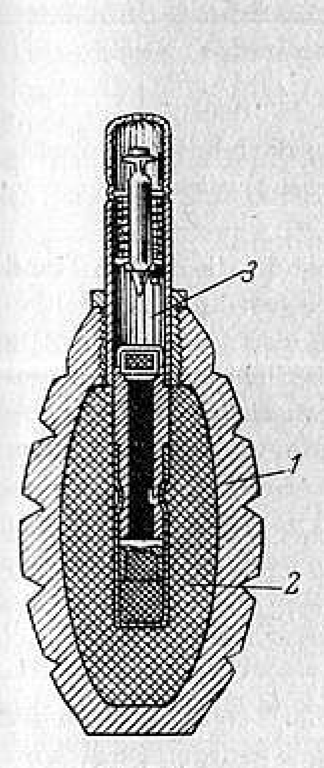




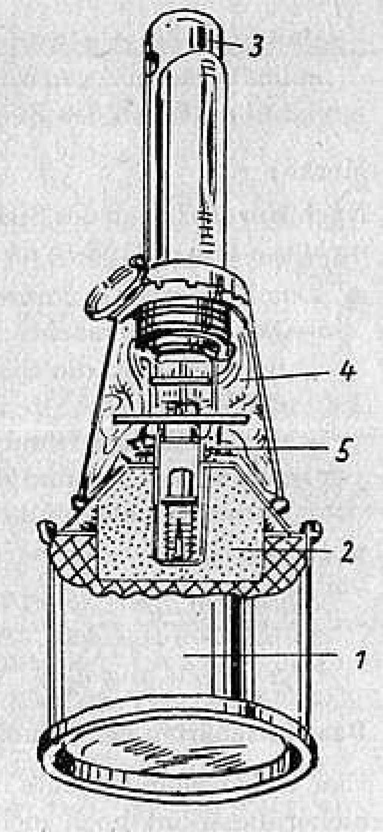
11.34 *a) RG-42*
1 - Granatkörper; 2 - Sprengladung; 3 - Metalleinlage; 4 - Einheitszünder

b) RGD-5
1 - Granatkörper; 2 - Zünder; 3 - Sprengladung; 4 - Kappe; 5 - Einlage zur Kappe; 6 - Hülse; 7 - Manschette; 8 - Boden; 9 - Einlage zum Boden

Handgranaten und besonders die Zünder müssen vor Stößen und Schlägen geschützt werden. Zum Handgranatenwerfen ist grundsätzlich der Stahlhelm zu tragen. Das Scharfmachen und Entschärfen darf nur auf Befehl des Leitenden durchgeführt werden.
Handgranaten und Zünder sind vor Feuer, starker Erwärmung und Feuchtigkeit zu schützen.
Es ist verboten, Handgranaten und Zünder auseinanderzunehmen oder instand zu setzen.
Erfolgt beim Werfen scharfer Handgranaten nach 4 bis 5 s keine Detonation, mußt du noch 4 min in Deckung bleiben.
Blindgänger darfst du nicht berühren.



c) F-1
1 - Granatkörper; 2 - Sprengladung; 3 - Zünder



d) RPG-43
1 - Topf der Handgranate; 2 - Sprengladung; 3 - Stiel mit Sicherungseinrichtung; 4 - Stabilisierungseinrichtung; 5 - Aufschlageinrichtung mit Zündladung

- *Das Werfen einer Splitterhandgranate*
  - Die scharfgemachte Handgranate in die rechte Hand nehmen und den Sicherungshebel mit den Fingern fest an den Granatkörper drücken;
  - mit der linken Hand die Enden des Sicherungssplints zusammenbiegen und mit dem Zeigefinger der linken Hand den Ring des Sicherungssplints erfassen und herausziehen;
  - Schwung holen und die Handgranate ins Ziel werfen.

Der Sicherungshebel muß bei allen Tätigkeiten fest an den Granatkörper gedrückt werden. Eine Splitterhandgranate

muß unbedingt geworfen werden, nachdem der Sicherungssplint herausgezogen worden ist. *Es ist verboten, den Sicherungssplint wieder in den Zünder hineinzustecken.*

Merke:

Nach Herausziehen des Sicherungssplintes darf die Handgranate *nicht von einer Hand in die andere übergeben werden.*

- *Das Werfen einer Panzerhandgranate*
  - Die scharfgemachte Handgranate so in die rechte Hand nehmen, daß die Sicherungsschiene fest an den Stiel gedrückt wird;
  - mit der linken Hand die Enden des Sicherungssplints zusammenbiegen und den Splint herausziehen;
  - Schwung holen und die Handgranate auf das Ziel werfen.

Beachte:

Nach dem Wurf sofort in Deckung gehen. Ist der Sicherungssplint herausgezogen, Handgranate nicht fallen lassen oder Gegenstände anstoßen (Aufschlagzünder).

Das Entschärfen der Handgranaten

Eine Splitterhandgranate darf nur entschärft werden, wenn der Sicherungssplint noch nicht herausgezogen wurde. Dazu wird der Granatkörper mit der linken Hand erfaßt und der Zünder mit der rechten Hand herausgeschraubt. Die Öffnung des Ansatzrings am Granatkörper wird wieder mit dem Stöpsel oder der Metallkappe verschlossen. Handgranate und Zünder sind, wieder *voneinander getrennt*, verpackt zu lagern.
Im Gegensatz zu den Splitterhandgranaten kann bei der Panzerhandgranate der herausgezogene Sicherungssplint wieder hineingesteckt werden, ohne daß man die Sicherungsschiene losläßt. Der Splint wird auseinandergebogen, der Stiel vom Topf abgeschraubt, die Zündladung herausgenommen und der Stiel wieder auf den Topf geschraubt.

Sicherheitsbestimmungen beim Schießen mit Schützenwaffen

Um Unfälle beim Schießen und beim Handgranatenwerfen zu vermeiden, mußt du die Sicherheitsbestimmungen kennen und auch darauf achten, daß diese von allen eingehalten werden. Eine

wichtige Voraussetzung zur Gewährleistung der Sicherheit ist, daß du dich diszipliniert verhältst.
Bei jeglichem Schießen (außer mit *KK*) ist der Stahlhelm zu tragen.
Beim Schießen ist es nicht gestattet:

- die Waffe vor dem Kommando des Aufsichthabenden zu laden;
- die Waffe auf Menschen, seitwärts oder nach hinten zu richten, unabhängig davon, ob sie geladen ist oder nicht;
- die geladene Waffe irgendwo liegenzulassen oder sie anderen Personen zu übergeben;
- Schützen zum Schießen zuzulassen, die die Handhabung und den Umgang mit der Waffe nicht beherrschen;
- mit Waffen zu schießen, die dem Schützen nicht zugewiesen sind, oder solchen, die beschädigt oder nicht angeschossen sind.

Auf das Signal oder Kommando „*Feuer einstellen!*" hast du sofort das Feuer einzustellen, die Waffe zu sichern und weitere Kommandos, Anweisungen und Signale abzuwarten. Den jeweils eingenommenen Platz darfst du dabei ohne Befehl nicht verlassen.
Vom Signal „*Feuer einstellen!*" bis zum Signal oder Kommando „*Feuer!*" ist es *verboten*, sich an der Feuerlinie aufzuhalten und sich den eventuell abgelegten Waffen zu nähern.
Auf das Signal oder Kommando „*Feuer Halt*" hast du sofort das Feuer einzustellen und weitere Befehle abzuwarten.
Beim Schießen mit Panzerbüchsen ist es nicht gestattet:

- Schützen zum Schießen zuzulassen, die keine praktischen Fertigkeiten im Umgang mit der Waffe und den Granaten besitzen;
- von der linken Schulter zu schießen;
- zu schießen, wenn das Rohr mit Schmutz, Schnee, Erde usw. verunreinigt ist.

Beim Schießen mit Panzerbüchsen darf sich mindestens 25 m hinter den Waffen niemand aufhalten, und es dürfen keine Munition, Spreng- oder Zündmittel gelagert werden.
Wird mit scharfen Granaten geschossen, so dürfen in unmittelbarer Nähe der Feuerstellung (in Schußrichtung) keine Büsche oder hohes Gras stehen.
Beim Schießen mit scharfen Granaten auf gepanzerte Ziele muß sich der Schütze in einer Deckung befinden.
Bis 300 m vom Ziel entfernt darf sich *niemand* außerhalb von Deckungen aufhalten.

Flugzeit der Geschosse Tabelle 1

Waffenart	Entfernung [m] 50	100	150	200	300	400	500	600	700	800	900	1000
	Zeit [s]											
MPiK	—	0,15	—	0,33	0,54	0,78	1,05	1,35	1,69	2,07		
lMGD	—	0,14	—	0,31	0,50	0,72	0,97	1,26	1,59	1,96	2,36	2,79
Kp.-MG	—	0,13	—	0,26	0,42	0,60	0,80	1,02	1,26	1,52	1,80	2,11
Pz.-Büchse	0,6	1,20	1,80	—	—	—	—	—	—	—	—	—

Meteorologische und ballistische Verbesserungen Tabelle 2

	Entfernungsverbesserung für Veränderung				Höhenverbesserung für Veränderung				Seitenverbesserung				
Entfernung	Luft- und Ladungstemperatur um 10 °C	Luftdruck um 10 mm	Anfangsgeschwindigkeit um 10 m/s	für Längswind mit einer Geschwindigkeit von 10 m/s	Luft- und Ladungstemperatur um 10 °C	Luftdruck um 10 mm	Anfangsgeschwindigkeit um 10 m/s	für Längswind mit einer Geschwindigkeit von 10 m/s	für Seitenwind mit einer Geschwindigkeit von 4 m/s in einem Winkel von 90 °		für den Drall		Entfernung
m	m	m	m	m	m	m	m	m	m	Strich	m	Strich	m
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Für sMG-43, lMG *DPM* und *DP*, Kp.-MG, Gewehr 1891/30													
Geschoßgewicht 9,6 p							Anfangsgeschwindigkeit 820 . . . 865 m/s						
100	2	0	2	0	0,00	0,00	0,00	0,00	0,03	0,3	0,00	0,0	100
200	4	0	4	0	0,01	0,00	0,01	0,00	0,09	0,4	0,01	0,0	200
300	6	1	6	1	0,02	0,00	0,02	0,00	0,20	0,7	0,02	0,1	300
400	8	1	8	2	0,04	0,00	0,04	0,01	0,40	1,0	0,04	0,1	400
500	10	2	9	3	0,07	0,01	0,06	0,02	0,68	1,4	0,07	0,1	500
600	13	3	10	4	0,12	0,03	0,09	0,04	1,00	1,7	0,12	0,2	600
700	16	4	11	6	0,21	0,05	0,15	0,08	1,50	2,1	0,19	0,3	700
800	19	5	12	8	0,35	0,09	0,22	0,15	2,10	2,6	0,29	0,4	800
900	22	6	13	11	0,54	0,14	0,30	0,26	2,80	3,1	0,43	0,5	900
1000	26	7	13	14	0,80	0,20	0,39	0,42	3,60	3,6	0,62	0,6	1000
1100	30	7	13	17	1,10	0,28	0,49	0,65	4,40	4,0	0,87	0,8	1100
1200	33	8	13	21	1,60	0,38	0,62	0,99	5,60	4,6	1,20	1,0	1200

Für lMGD, MPi *K* und Karabiner S

Geschoßgewicht 7,9 p — Anfangsgeschwindigkeit 710...735 m/s

100	2	—	3	—	—	—	—	—	0,02	0,2	—	—	100
200	4	—	5	1	0,01	—	0,01	—	0,14	0,7	—	—	200
300	7	1	7	2	0,03	—	0,03	0,01	0,36	1,2	—	—	300
400	10	1	8	3	0,07	0,01	0,07	0,02	0,72	1,8	—	—	400
500	13	2	9	5	0,14	0,03	0,12	0,05	1,20	2,4	—	—	500
600	16	3	10	7	0,26	0,06	0,18	0,12	1,80	3,0	—	—	600
700	19	4	10	10	0,45	0,10	0,26	0,26	2,60	3,7	—	—	700
800	22	5	11	14	0,73	0,16	0,36	0,49	3,52	4,4	—	—	800
900	25	5	11	19	1,11	0,24	0,48	0,83	4,50	5,0	—	—	900
1000	29	6	11	24	1,59	0,35	0,62	1,30	5,70	5,7	—	—	1000

Für MPi 41

Geschoßgewicht 5,52 p — Anfangsgeschwindigkeit 500 m/s

100	—	—	—	—	1	—	—	—	0,16	—	0,05	—	100
200	—	—	—	—	4	—	—	3	0,60	—	0,20	—	200
300	—	—	—	—	12	—	—	10	1,20	—	0,40	—	300

12. Militärtopographie

Als Soldat mußt du dich im Gelände zurechtfinden können — auch in unbekanntem Gelände, selbst nachts, und unter schwierigsten Bedingungen. Dazu mußt du die Himmelsrichtungen sowie deinen eigenen Standpunkt im Gelände nach den umliegenden Geländeobjekten und nach den Geländeformen bestimmen können. Du mußt fähig sein, einen befohlenen Marschweg mit und ohne Hilfsmittel einzuhalten; du mußt unvorhergesehene Hindernisse umgehen können, ohne dich dabei zu „verfranzen"; du mußt mit dem Marschkompaß und mit topographischen Karten umgehen können; du mußt es verstehen, das Gelände für die Erfüllung deiner Gefechtsaufgabe auszunutzen, und du mußt die Anfertigung von Skizzen für verschiedene Zwecke beherrschen. Außerdem mußt du unbedingt Entfernungen möglichst genau schätzen können. Und nicht zuletzt mußt du über einige einfache Meßverfahren und Berechnungsmethoden Bescheid wissen. Das sind im wesentlichen die Forderungen, die das moderne Gefecht an die militärtopographische Ausbildung eines Soldaten unserer Volksarmee stellt.

Die militärtopographische Ausbildung ist Bestandteil der Gefechtsausbildung; sie ist mit der taktischen und mit der Schießausbildung eng verbunden. Während du zum Beispiel in der Schießausbildung mit den Kampfeigenschaften der Waffen, mit den Grundlagen und den Regeln des Schießens sowie mit der Organisation der Feuerführung vertraut gemacht wirst, lernst du in der militärtopographischen Ausbildung, wie das Gelände die Organisation und Führung des Feuers beeinflußt, wie das Gelände auszunutzen und zu berücksichtigen ist.

Die topographischen Elemente des Geländes

Einen beliebigen Teil der Erdoberfläche mit den verschiedenen Reliefformen und den darauf befindlichen natürlichen und künstlichen Geländeobjekten nennt man *Gelände*.

Das Gelände beeinflußt die Kampfhandlungen der Truppen. Es kann die Tarnung, die Beobachtung, die Feuerführung, die Orientierung, das Manöver und den Einsatz der Technik erleichtern oder erschweren. Es kann für die Erfüllung der eigenen Gefechtsaufgaben von Vorteil und für den Gegner von Nachteil sein und umgekehrt. Deshalb muß das Gelände sorgfältig aufgeklärt und beurteilt werden.

Beim *Gelände* unterscheidet man:

- Formen (Erhebungen, Vertiefungen);
- Bedeckungen (natürliche und künstliche);
- Bodenarten (Sand, Kies, Lehm usw.).

Erhebungen werden untergliedert in

- Ebenen — bis 20 m örtliche Höhenunterschiede;
- Wellen — bis 50 m örtliche Höhenunterschiede;
- Hügel — bis 200 m örtliche Höhenunterschiede;
- Berge — bis 500 m örtliche Höhenunterschiede;
- Hochgebirge über 500 m örtliche Höhenunterschiede.

Charakteristische Punkte, Linien, Flächen und Formen von Erhebungen tragen besondere Bezeichnungen:
Kuppe, Gipfel, Hang, Kamm, Rücken usw. (Bild 12.1).

Vertiefungen bieten meist guten Schutz gegen Erdsicht. Man unterteilt sie in

- Gräben,
- Schluchten,
- Mulden,
- Täler (Bild 12.2).

Die ansteigenden oder geneigten Seiten von Erhebungen oder Vertiefungen heißen Hänge (Bild 12.3).

Hänge unterscheidet man nach ihrer

- Form (stetig, hohl, gewölbt, stufenförmig, wechselnd);
- Steigung (befahrbar, gangbar, besteigbar);
- Lage zum eigenen Standpunkt (Vorder-, Gegen-, Hinterhänge).

Geländebedeckungen sind

- Autobahnen, Straßen, Wege;
- Schienenwege (Eisenbahnen, Straßenbahnen);
- Gewässer (Bäche, Flüsse, Ströme, Kanäle, Teiche, Seen);

Ebene (bis 20 m)

Wellen (bis 50 m)

Hügel (bis 200 m)

Berge (bis 500 m)

Hochgebirge (über 500 m)

Kuppe (Gipfel)

Hang

Fuß

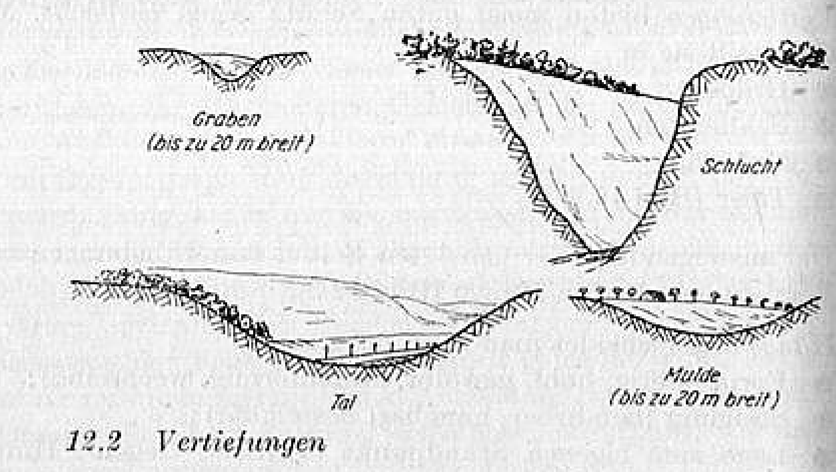
Sattel

Damm

Kamm (schmal)

Rücken (breit)

12.1 *Erhebungen (in Klammern: relative Höhenunterschiede)*



12.2 *Vertiefungen*

- Wohnkomplexe und einzelne Gebäude;
- industrielle und landwirtschaftliche Anlagen;
- einzelne Geländeobjekte (Türme, Leitungsmasten usw.);
- Bewachsungen und Anpflanzungen.

Unterscheide beim Straßennetz:
Straßen — fester Unterbau;
Wege — kein fester Unterbau.

Unterscheide beim Wald:
Laubwald, Nadelwald, Mischwald.



12.3 Hänge

einschichtig
licht
Jungwald
bis 4 m Höhe
zweischichtig
dicht
Mittelwald
bis 16 m
mehrschichtig
geschlossen
Hochwald
über 16 m

12.4 Waldformen

Beschreibe einen Wald nach Unterholzbestand, Baumabstand, Baumhöhe und Baumart (Bild 12.4)!

Beispiel:

„Einschichtiger, dichter Hochwald, vorherrschend Buchen."

Unterscheide bei Gewässern:

Bäche	— bis	5 m Breite;
schmale Flüsse	— bis	30 m Breite;
mittlere Flüsse	— bis	100 m Breite;
breite Flüsse	— bis	200 m Breite;
Ströme	— über	200 m Breite.

Kanäle und *Gräben* sind künstlich angelegte Wasserwege unterschiedlicher Breite.

Furten sind flache Stellen mit festem Untergrund, an denen Gewässer durchwatet oder durchfahren werden können.

Beachte bei Gewässern:

Breite, Tiefe, Untergrund, Fließgeschwindigkeit und Beschaffenheit sowie Böschungswinkel der Ufer.

Beachte bei Brücken:

Konstruktionsart, Abstand der Pfeiler, Länge, Breite, Tragfähigkeit, Brückenbelag und Durchfahrtshöhe.

Beurteile jedes Gelände nach Gangbarkeit (Befahrbarkeit), Schußfeld, Sicht- und Deckungsmöglichkeiten!

Die Schutzeigenschaften des Geländes vor der Wirkung der Massenvernichtungsmittel

Bei Luftdetonationen von Kernwaffen ist die Aktivierung des Geländes geringer als bei Erddetonationen. Die Wirkung der Druckwelle kann durch Deckungen gemildert werden. Schluchten, Gräben, Mulden und Täler bieten guten Schutz. Auch Straßengräben, Baumstämme, Trichter, Aufschüttungen, Dämme usw. schützen weitgehend vor den Vernichtungsfaktoren einer Kernwaffendetonation. Nutze deshalb auch die kleinste Deckung aus!

Feste Gebäude und Stellungen schwächen die Wirkung der ionisierenden Strahlung ab.

Bei Kernwaffengefahr ist der Aufenthalt in der Nähe von Gebäudekomplexen gefährlich, weil bei der Detonation einer Kernwaffe damit gerechnet werden muß, daß Häuser einstürzen und Trümmer umherfliegen. Guten Schutz bieten in Ortschaften Keller mit abgestützten Decken und verstärkten Türen. Nach Möglichkeit sollen die Keller Notausgänge haben. Auf jeden Fall müssen im Keller Brechwerkzeuge vorhanden sein.
Chemische Kampfstoffe verdunsten auf felsigen Böden schneller als auf lockeren sandigen Böden. In feuchten Niederungen, an Gewässern und Sümpfen, in Tälern und in Waldkomplexen bleiben chemische Kampfstoffe verhältnismäßig lange wirksam.

Das Orientieren im Gelände

Sich orientieren heißt sich im Gelände zurechtfinden. Damit du dich im Gelände zurechtfindest, müssen dir bekannt sein:

- die Himmelsrichtungen;
- der eigene Standpunkt;
- das umliegende Gelände.

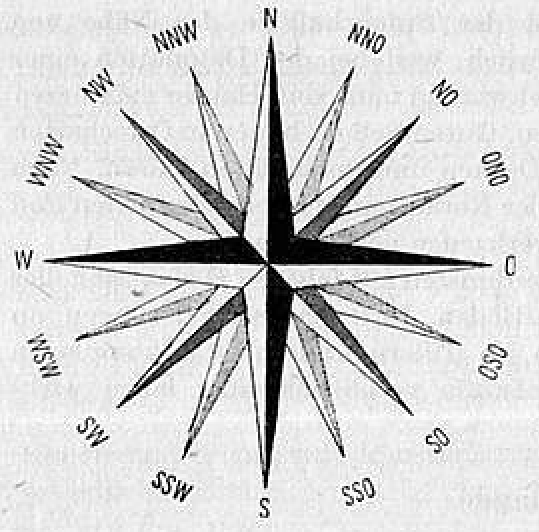
Die *Himmelsrichtungen* sind (Bild 12.5):

Hauptrichtungen (im Bild schwarz)	Nebenrichtungen (im Bild grau)
N — Norden	NO — Nordosten
O — Osten	SO — Südosten
S — Süden	SW — Südwesten
W — Westen	NW — Nordwesten

Die weiteren Unterteilungen auf der Windrose (Bild 12.5) lauten:

NNO — Nordnordost	ONO — Ostnordost
OSO — Ostsüdost	SSO — Südsüdost
SSW — Südsüdwest	WSW — Westsüdwest
WNW — Westnordwest	NNW — Nordnordwest

Die Himmelsrichtungen kannst du unter anderem mit dem Marschkompaß, nach der Sonne, nach dem Polarstern, nach Merkmalen an Geländeobjekten sowie nach der Karte und umliegenden Geländeobjekten bestimmen.



12.5 Die Himmelsrichtungen (Windrose)

Beachte:

Himmelsrichtungen gibt man im Gelände immer durch zwei hintereinanderliegende Punkte an, weil einer, vor allem beim Marschieren, zeitweilig verdeckt sein kann.

Beispiel:

„In dieser Richtung (im Gelände zeigen!), 800 Meter, eine Brücke; in der Verlängerung, am Horizont, Waldrand — Norden!"

Das Bestimmen der Himmelsrichtung nach der Sonne und dem Schatten

Merke:

Die Sonne steht etwa um	Schattenrichtung von Gegenständen
06.00 Uhr im Osten	Westen
09.00 Uhr im Südosten	Nordwesten
12.00 Uhr im Süden	Norden
15.00 Uhr im Südwesten	Nordosten
18.00 Uhr im Westen	Osten
24.00 Uhr im Norden (nicht sichtbar)	

Das Bestimmen der Himmelsrichtung mit Uhr und Sonne

- Halte die Uhr waagerecht, und drehe sie so, daß der Stundenzeiger zur Sonne zeigt.

- Halbiere den Winkel zwischen dem Stundenzeiger und der 12, und zwar vormittags vom Stundenzeiger aus nach rechts, nachmittags vom Stundenzeiger aus nach links.
- Die **Halbierungslinie,** die Winkelhalbierende, zeigt dann nach **Süden** (Bild 12.6).

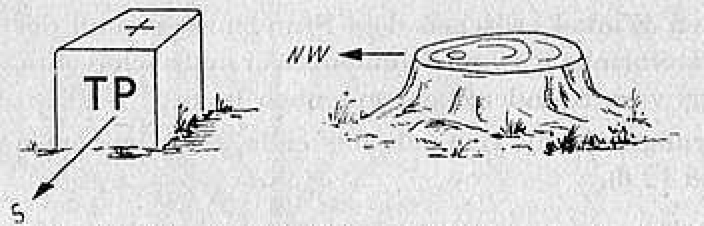
Beachte:

Hält man die Uhr genau waagerecht und blickt genau senkrecht auf das Zifferblatt, so zeigt der Stundenzeiger in Sonnenrichtung, wenn der Schlagschatten des Zeigers unter dem Zeiger verschwindet.

Das Bestimmen der Himmelsrichtung nach Merkmalen an Geländeobjekten

- Die Wetterseite liegt im Nordwesten. Man erkennt sie an Verwitterungserscheinungen an einzelnstehenden Objekten. Die Rinde einzelnstehender Bäume ist auf der Nordwestseite rissiger und häufig bemoost. Die Jahresringe von Baumstümpfen liegen gewöhnlich auf der Nordwestseite am dichtesten.
- Schnee taut an Südseiten, -rändern und -hängen zuerst.
- Weinanpflanzungen liegen an Südhängen.
- Alte Kirchen stehen meist mit dem Turm nach Westen, mit dem Schiff nach Osten.
- Auf der Südseite der Steine von trigonometrischen Punkten sind die Buchstaben T. P. eingemeißelt (Bild 12.7).
- Ameisennester haben ihren Ausgang nach Süden.

12.6 Bestimmen der Himmelsrichtung mit Uhr und Sonne



12.7 Bestimmen der Himmelsrichtung nach Merkmalen an Geländeobjekten

- Jagensteine stehen in Wäldern meist an der Südwestecke eines Jagens.

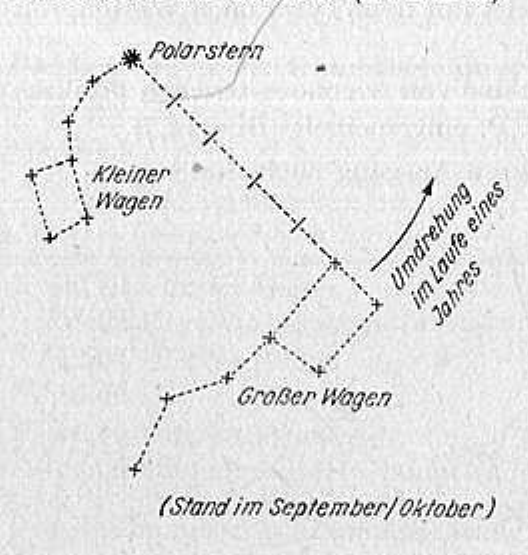
Die Himmelsrichtung sollte stets nach mehreren Merkmalen bestimmt werden, da Einzelangaben oft ungenau sind.

Das Bestimmen der Himmelsrichtung nach dem Polarstern

Verlängere die hintere Achse des Großen Wagens 5mal. Sie trifft dann auf den vorderen Deichselstern des Kleinen Wagens (Bild 12.8). Dieser helle Stern ist der Polarstern. Er steht immer im Norden.

Die Arbeit mit dem Marschkompaß

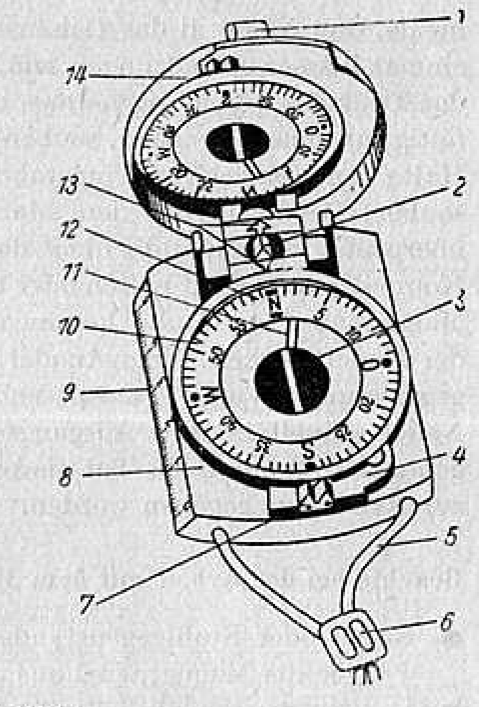
Der Marschkompaß (MK) ist ein wichtiges Hilfsmittel zum Orientieren im Gelände (Bild 12.9).





12.8 Auffinden des Polarsterns

12.9 *Marschkompaß F 58*



1 - Verschlußfeder; 2 - Korn mit Leuchtmarke; 3 - selbstleuchtender Richtungsstrich; 4 - Druckstift zum Festlegen der Magnetnadel; 5 - Trageschnur; 6 - Klemmstück zum Einstellen der Halteschlaufe; 7 - Kimme mit Leuchtmarke; 8 - Gehäuse; 9 - Anlegekante mit Millimetereinteilung; 10 - drehbarer Teilring mit Stricheinteilung; 11 - Magnetnadel; 12 - Nordmarke (N); 13 - Richtungspfeil (→); 14 - Deckel mit Spiegel

Mit dem Marschkompaß kann man

- die Himmelsrichtungen genau feststellen;
- Karten einnorden;
- Marschrichtungen nach Marschrichtungszahlen festlegen;
- die Einhaltung befohlener Marschrichtungen kontrollieren;
- den eigenen Standpunkt bestimmen;
- Richtungen aus der Karte ins Gelände übertragen und umgekehrt;
- Entfernungen und Breiten messen und errechnen.

Die Magnetnadel ist der wichtigste Teil des Marschkompasses. Sie ist auf einer spitzen Stahlnadel, der Pinne, gelagert und stellt sich bei waagerecht gehaltenem Kompaß immer nach Norden ein, sofern sie nicht durch Eisen- oder Stahlgegenstände abgelenkt wird. Vom Zustand der Lagerung hängt die Richtgenauigkeit der Magnetnadel ab! Schütze deshalb die Lagerung vor vorzeitiger Abnutzung! Wenn du den Kompaß nicht benutzt, schließe den Kompaßdeckel! Dadurch wird das Magnetsystem selbsttätig von der Pinne abgehoben und arretiert; die Lagerung wird geschont.

Obwohl der Marschkompaß aus korrosionsfestem Material hergestellt und gegen Feuchtigkeit fast unempfindlich ist — ver-

meide, daß Nässe in das Gehäuseinnere eindringt! Sollte doch einmal Wasser eingedrungen sein, so nimm den Sprengring und das Deckglas vorsichtig heraus, und trockene das Innere sorgfältig mit einem weichen, sauberen Tuch!
Halte den Spiegel von Fingerabdrücken und ätzenden Stoffen sauber! Bevor du mit dem Marschkompaß arbeiten willst – überprüfe die Empfindlichkeit der Magnetnadel:
Kompaß waagerecht halten oder besser hinlegen. Deckel öffnen, Magnetnadel zur Ruhe kommen lassen und genaue Stellung der Nadel merken. Magnetnadel mit einem Eisen- oder Stahlgegenstand (Waffe, Feldspaten usw.) ablenken. Kehrt die Nadel schnell in ihre Ausgangsstellung zurück, dann ist sie genügend empfindlich. Tut sie es nicht, so muß der Kompaß zur Reparatur gegeben werden.

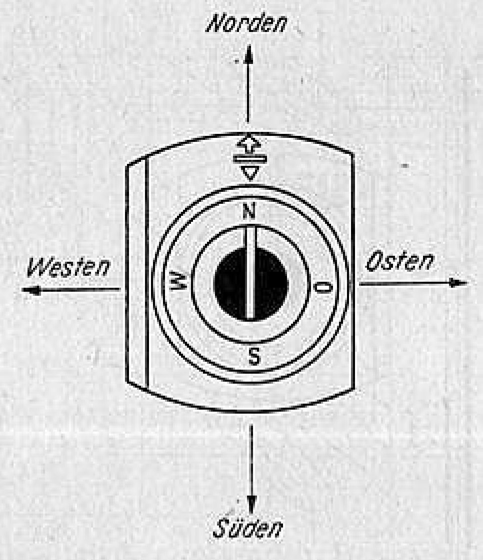
Beachte bei der Arbeit mit dem Marschkompaß:

- Eisen- oder Stahlgegenstände aus Kompaßnähe entfernen, weil sie die Magnetnadel aus der Nordrichtung ablenken!
- Von Starkstromleitungen 50 m Abstand halten!
- Von Geschützen, Panzern, Kraftfahrzeugen etwa 15 m entfernen!

Das Bestimmen der Nordrichtung mit dem Marschkompaß

- Deckel hochklappen und N auf ↑ drehen;
- Kompaß waagerecht drehen, bis die Magnetnadel auf N und ↑ einspielt;
- über Kimme und Korn einen Geländepunkt anvisieren (Nadel im Spiegel beobachten; sie muß auf N und ↑ eingespielt bleiben!);
- Richtung ansprechen (s. S. 248).

Die anderen Richtungen werden bestimmt, indem man die entsprechende Markierung (O, S oder W) auf ↑ einstellt und die Magnetnadel durch Drehen des Kompasses wieder auf N einspielen läßt. Dann visiert man wie vorher über Kimme und Korn einen Punkt im Gelände an und spricht die Richtung an (Bild 12.10).
Für grobe Richtungsangaben genügt das Schätzen über die Markierungen O, S und W.



12.10 Bestimmen der Himmelsrichtungen mit dem Marschkompaß

Das Einnorden der Karte

Vor jeder topographischen Orientierung mit der Karte im Gelände muß die Karte eingenordet werden. Alle Richtungen im Gelände müssen mit denen auf der Karte übereinstimmen, und der obere Kartenrand muß immer nach Norden zeigen.

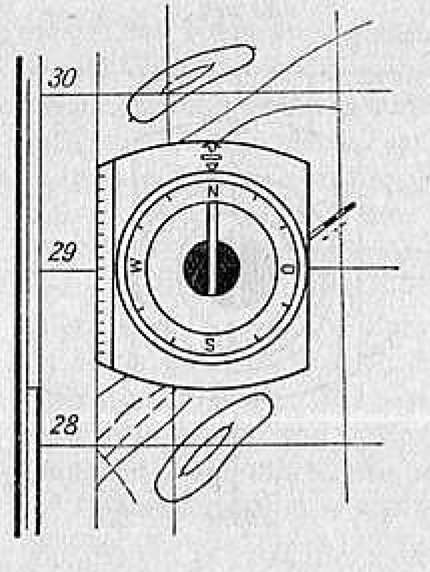
Das Einnorden der Karte mit dem Marschkompaß

- Deckel hochklappen und N auf ↑ drehen;
- Marschkompaß mit der Anlegekante so an den linken (westlichen) inneren Kartenrand anlegen, daß der Richtungspfeil (↑) zum oberen (nördlichen) Kartenrand zeigt;
- Karte mit Kompaß waagerecht drehen, bis die Magnetnadel auf N und ↑ zeigt, dann ist die Karte eingenordet.
  Die Anlegekante kann auch an eine senkrechte Gitternetzlinie gelegt werden, weil der Richtungsunterschied zwischen Kartenrand und Gitternetzlinie gering ist und bei der Arbeit mit dem Marschkompaß vernachlässigt werden kann (Bild 12.11).

Das Einnorden der Karte ohne Marschkompaß

Mußt du eine Karte ohne Marschkompaß einnorden, so verfahre folgendermaßen:

- Himmelsrichtungen bestimmen (s. S. 249) und die Karte mit ihren Rändern in die entsprechenden Richtungen legen.



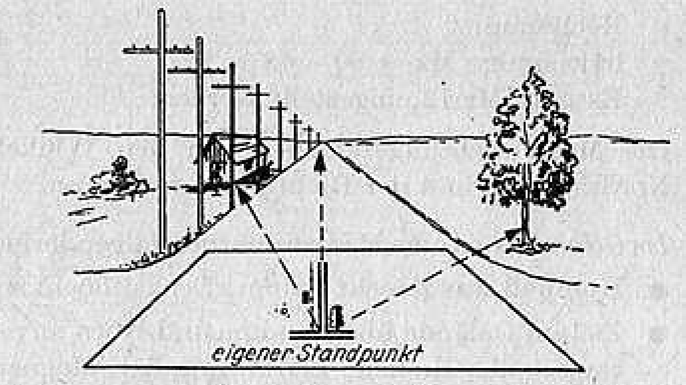
12.11 *Einnorden der Karte mit dem Kompaß*

- Kennst du deinen eigenen Standpunkt auf der Karte, dann suche im Gelände markante Punkte auf, die auch auf der Karte eingetragen sind!
- Verbinde auf der Karte deinen eigenen Standpunkt mit den Kartenzeichen der markanten Geländepunkte durch Bleistiftstriche, lege ein Lineal an die erste Verbindungsgerade, und drehe die Karte mit dem darauf liegenden Lineal waagerecht so weit, bis das Lineal zu dem entsprechenden Geländepunkt zeigt.
- Kontrolliere die Richtung zu einem weiteren Geländepunkt! Stimmt sie, dann ist die Karte eingenordet.

Weist das Gelände markante Linien auf, wie Straßen, Eisenbahngleise, Flüsse, Waldränder usw., dann drehe die Karte so, daß die Geländelinien mit den Kartenzeichen parallel verlaufen. Achte hierbei auf die richtige Seitenwahl der Karte (im Bild 12.12, Telefonleitung links des Weges, Baum rechts)!

Bestimmen einer Marschrichtungszahl

Der drehbare Teilring des Marschkompasses ist in 60 Abschnitte, die *Marschrichtungen*, unterteilt. Beim Marschkompaß F 58 sind die Abschnitte, und zwar jeder fünfte, rechtsläufig (in Uhrzeigerrichtung) numeriert. An Stelle der Marschrichtungszahlen 0, 15, 30 und 45 stehen die Abkürzungen der Himmelsrichtungen N, O, S und W.



12.12 Einnorden der Karte nach markanten Geländelinien

Beachte:

- Alle Marschrichtungsangaben in den folgenden Beispielen gelten nur für rechtsläufig geteilte Kompasse!
- Es gibt auch noch Marschkompasse mit linksläufiger Teilung.
- Werden Marschrichtungen übermittelt, die mit einem linksläufig geteilten Marschkompaß bestimmt wurden, so sind sie entweder mit dem Zusatz „linksläufig" zu versehen oder vor der Übermittlung auf rechtsläufige Kompaßteilung umzurechnen.

Merke:

Marschrichtungen werden nach folgender Formel in die gegenläufige Teilung umgerechnet:
rechtsläufige Mz = 60 minus linksläufige Mz;
linksläufige Mz = 60 minus rechtsläufige Mz.

Beispiele:

1. Mit einem linksläufig geteilten Marschkompaß wurde eine Richtung mit Mz 19 bestimmt. Welche Mz muß auf dem Marschkompaß F 58 (rechtsläufig geteilt) eingestellt werden?
   Rechnung:
   rechtsläufige Mz = 60 − 19 = 41.
   Auf dem Marschkompaß F 58 muß Mz 41 eingestellt werden.
2. Es ist nach Mz 48 zu marschieren. Zur Verfügung steht nur ein linksläufig geteilter Marschkompaß. Welche Mz muß eingestellt werden?

Rechnung:
linksläufige Mz = 60 – 48 = 12.
Es muß Mz 12 eingestellt werden.

Die Marschrichtungszahlen geben den Winkel zwischen der Nordrichtung und der Richtung zum Ziel an.

Im Gelände wird eine Marschrichtung folgendermaßen bestimmt:

- Kompaß waagerecht halten, Deckel hochklappen;
- Ziel im Gelände über Kimme und Korn anvisieren und Teilringscheibe drehen, bis N mit der Magnetnadel übereinstimmt (im Spiegel beobachten!);
- am Richtungspfeil (↑) Marschrichtungszahl (Mz) ablesen.

Im Bild 12.13, links, steht der Baum in Mz 53.

Auf der Karte bestimmt man eine Marschrichtung so:

- Karte einnorden;
- Marschkompaß mit der Anlegekante so an den Ablaufpunkt und das Ziel anlegen, daß der Richtungspfeil (↑) zum Ziel zeigt. (Wenn die beiden Punkte zu weit auseinanderliegen – mit Bleistift Verbindungsgerade ziehen, wie im Bild 12.14, rechts, dargestellt.
- Teilring drehen, bis N mit der Magnetnadel übereinstimmt;
- am Richtungspfeil (↑) Marschrichtungszahl (Mz) ablesen.

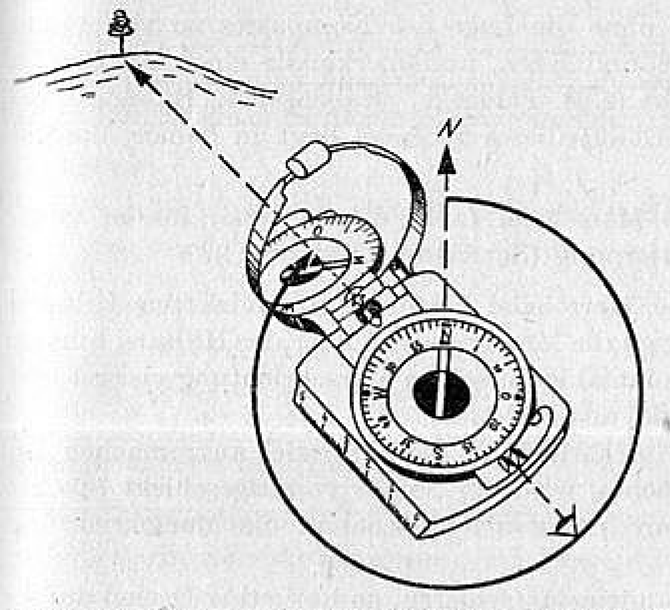
Merke:
Der Richtungspfeil (↑) muß immer zum Ziel zeigen!

Das Marschieren nach Marschrichtungszahlen

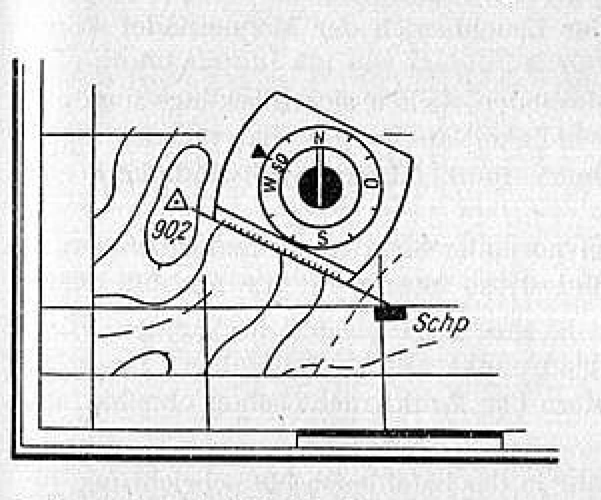
In einem Gelände, das an Orientierungspunkten arm ist, werden Marschrichtungen nach Marschrichtungszahlen eingehalten, die der Karte entnommen oder im Gelände bestimmt werden. Richtungsänderungen sollen möglichst an markanten Geländepunkten vorgenommen werden.

Beispiel für einen Marsch nach befohlenen Marschrichtungszahlen:

1. Mz 18 – 800 m bis zur Scheune;
2. Mz 20 – 500 m bis zur Waldecke;
3. Mz 17 – 600 m bis zur Brücke.



12.13 Bestimmen der Marschrichtung im Gelände



12.14 Bestimmen der Marschrichtung auf der Karte

Reihenfolge der Tätigkeiten:

- Klappe den Deckel hoch;
- drehe den Teilring, bis die befohlene Marschrichtungszahl (z. B. Mz 18) unter dem Richtungspfeil (↑) steht;
- stecke den Daumen durch die Halteschlaufe, bringe den Kompaß waagerecht in Augenhöhe, und beobachte den Leuchtstrich der Magnetnadel im Spiegel;
- drehe dich mit dem Kompaß so weit, bis die Magnetnadel auf N einspielt;

- visiere nun, ohne die Lage des Kompasses zu verändern, über Kimme und Korn, und merke dir einen markanten Geländepunkt (z. B. Feldecke, Grabenknick, Buschgruppe) in der Visierlinie; dieses Hilfsziel liegt in deiner Marschrichtung;
- erreiche das Marschziel (z. B. die Scheune) in der angegebenen Entfernung (Schrittmaß beachten!).

Wenn das erste Marschziel hinter dem anvisierten Hilfsziel liegt, so verlängere die Marschstrecke über das Hilfsziel hinaus, indem du noch einmal in derselben Marschrichtung visierst und ein neues Hilfsziel auswählst.

Wenn in der Marschrichtung kein Hilfsziel auszumachen ist, zum Beispiel nachts, wird ein Soldat vorausgeschickt (nachts mit Taschenlampe!) und als Hilfsziel in die Marschrichtung eingewiesen.

Mußt du nachts allein marschieren, so halte den Deckel aufgeklappt (Mz unter ↑ eingestellt), und marschiere in Pfeilrichtung. Achte darauf, daß der Leuchtstrich der Magnetnadel ständig auf N steht.

Die beiden letzten Methoden wirken sich allerdings ungünstig auf die Marschgeschwindigkeit aus, so daß man mit der doppelten Marschzeit rechnen muß (Marschgeschwindigkeit etwa 2 km/h).

Wenn du am Tage bei normaler Sicht allein marschieren mußt und *kein Hilfsziel* findest, so kannst du dir folgendermaßen helfen:

- Markiere den Ablaufpunkt (Stock aufstellen, Zweig abknicken usw.), sofern der Punkt nicht schon ohnehin markant ist.
- Marschiere ungefähr in der befohlenen Marschrichtung, und visiere entsprechend den Sichtverhältnissen nach einer gewissen Marschstrecke den Ablaufpunkt mit der rückwärtigen (um 30 veränderten) Marschrichtungszahl an. Liegt der Ablaufpunkt in der Visierlinie, so hast du die befohlene Marschrichtung genau eingehalten. Liegt der Ablaufpunkt rechts von der Visierlinie, dann mußt du dich, wenn du weitermarschierst, mehr links halten. Liegt die Ablauflinie links von der Visierlinie, dann halte dich beim Weitermarschieren mehr rechts.

Merke:

Die rückwärtige Marschrichtung erhält man, wenn man eine Marschrichtungszahl um 30 verändert.

Beachte:

Von Mz 1 bis Mz 30 — 30 addieren (zuzählen)!
Von Mz 31 bis Mz 60 — 30 subtrahieren (abziehen)!

Beispiele:

Mz 5 — rückwärtige Mz: 35;
Mz 41 — rückwärtige Mz: 11.

Das Umgehen von Hindernissen

Nicht immer kann der befohlene Marschweg genau eingehalten werden. In der Praxis kommt es gelegentlich vor, daß man unvorhergesehene Hindernisse (Minenfelder, zerstörte Brücken, Sperren, Sümpfe usw.) in unübersichtlichem Gelände umgehen muß.

Es kommt darauf an, das Hindernis so zu umgehen, daß man wieder genau in die ursprüngliche Marschrichtung gelangt und trotz des Umweges die Wegstrecke bis zum nächsten Orientierungspunkt des Marschweges richtig mißt.

Am einfachsten ist das, wenn man das gegenüberliegende Ufer beziehungsweise das Gelände hinter dem Hindernis einsehen kann, zum Beispiel bei einem Teich.

Triffst du auf ein solches Hindernis, dann verfahre folgendermaßen:

- Suche einen markanten Punkt in Marschrichtung hinter dem Hindernis, und merke ihn dir;
- schätze die Entfernung bis zum markanten Punkt, und zähle sie zur bereits zurückgelegten Wegstrecke hinzu;
- umgehe das Hindernis auf günstigstem Wege bis zum markanten Punkt, und zwar ohne den Kompaß zu benutzen und die Wegstrecke zu messen;
- setze von dort aus den Marsch mit der ursprünglichen Marschrichtungszahl fort.

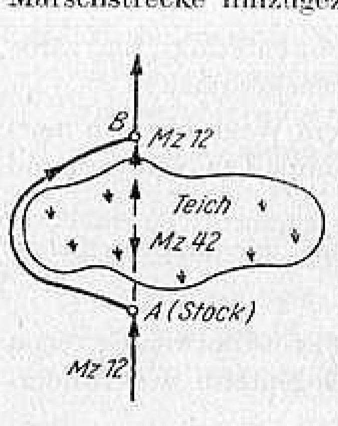
Erfolgt die Umgehung im Dunkeln, so ist es oft notwendig, einen Soldaten mit Taschenlampe auf die Gegenseite des Hinder-

nisses vorauszuschicken und als Orientierungspunkt nach vorher vereinbarten Signalen in die Marschrichtung einzuweisen.
Wenn diese Methode aus Zeitmangel oder aus anderen Gründen nicht anzuwenden ist, markiert man den Anfang des Umgehungsweges (Punkt A im Bild 12.15), durch ein auffallendes Zeichen, umgeht das Hindernis und visiert es von der Gegenseite mit der rückwärtigen Marschrichtungszahl (im Beispiel Mz 42) an. Liegt hierbei das Zeichen rechts von der Visierlinie, so geht man nach rechts (in Marschrichtung gesehen, links!), liegt das Zeichen links von der Visierlinie, so geht man nach links (in Marschrichtung gesehen, rechts!). Dann schätzt man die Entfernung bis zum Zeichen und zählt sie zur Wegstrecke hinzu, die man bereits bis zum Hindernis zurückgelegt hatte. Nun kann man mit der alten Marschrichtungszahl (12) weitermarschieren.
Ein Hindernis, das die Sicht zur gegenüberliegenden Seite in Marschrichtung verwehrt, kann man rechtwinklig umgehen.
Wenn man eine Marschrichtungszahl um 15 verändert, so entspricht das einem Winkel von 90°.

Merke:

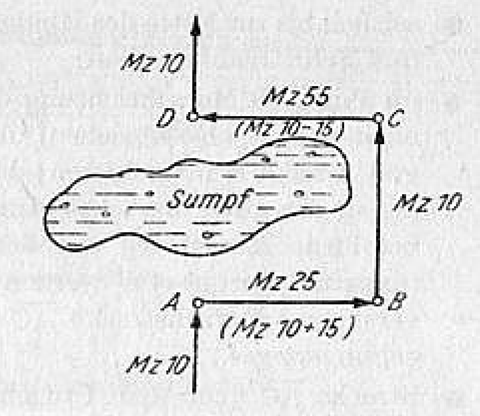
> Will man ein Hindernis rechts umgehen — 15 Mz zuzählen, will man es links umgehen — 15 Mz abziehen.

In der neuen Marschrichtung (im Bild 12.16, Mz 10 + 15 Mz = Mz 25) marschiert man bis zur äußersten seitlichen Ausdehnung des Hindernisses (Punkt B) und merkt sich die Schrittzahl. Dann stellt man wieder die ursprüngliche Marschzahl ein und marschiert bis zur hinteren Grenze des Hindernisses (Punkt C). Die zurückgelegte Wegstrecke $\overline{BC}$ wird zur Marschstrecke hinzugezählt. Im Punkt C verändert man die



12.15 Umgehen eines überblickbaren Hindernisses

12.16 *Rechtwinkliges Umgehen eines Hindernisses*



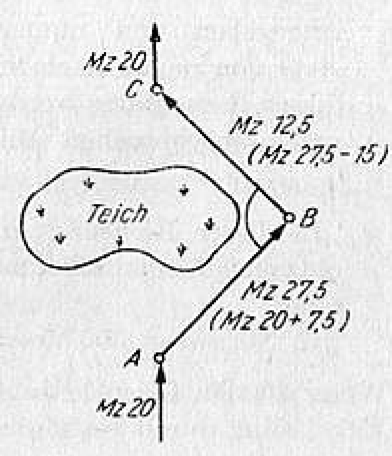
Marschrichtungszahl erneut um 15, und zwar so, daß die rückwärtige Marschrichtungszahl der Strecke $\overline{AB}$ am Richtungspfeil des Kompasses anliegt. Dann legt man die gleiche Schrittzahl wie von A nach B zurück und erreicht damit den Punkt D, der in der ursprünglichen Marschrichtung liegt. Nunmehr kann man wieder die befohlene Marschrichtungszahl einstellen und den Marsch fortsetzen.

Merke:

Die Strecke $\overline{CD}$ muß immer genausolang sein wie die Strecke $\overline{AB}$!

Vorteilhafter als die rechtwinklige Umgehung ist folgende Methode, mit der man den Umgehungsweg verkürzen kann:

- vor dem Hindernis (Punkt A im Bild 12.17). Marschrichtungszahl um 7,5 verändern; das entspricht einem Winkel von 45° (nach rechts – 7,5 hinzuzählen, nach links – 7,5 abziehen);



12.17 *Verkürzung des Umgehungsweges*

- seitlich bis zur Mitte des Hindernisses (Punkt B) marschieren und Schrittzahl merken;
- im Punkt B Marschrichtung um 15 verändern (im Beispiel nach links – also abziehen) und in gleicher Schrittzahl wie von A nach B marschieren; damit ist der Punkt C erreicht, der in der alten Marschrichtung liegt und von dem aus der befohlene Marschweg mit der ursprünglichen Marschrichtungszahl fortgesetzt werden kann. (Die vom Hindernis versperrte Marschstrecke $\overline{AC}$ beträgt 70 Prozent des Umgehungsweges.)
- Strecke $\overline{AC}$ nach dem Umgehungsweg ausrechnen und zur Marschstrecke hinzuzählen.

Beispiel:

Strecke $\overline{AB}$ = 75 m
Strecke $\overline{BC}$ = 75 m

Umgehungsweg = 150 m

davon 70 Prozent $= \frac{150 \cdot 70}{100} = 105$ m

Die Strecke $\overline{AC}$ mißt 105 m.

Das Festlegen von Orientierungspunkten

Orientierungspunkte dienen der schnellen Zielzuweisung und dem besseren Zurechtfinden im Gelände. Sie müssen gut sichtbar sein, sich von anderen Geländeobjekten deutlich unterscheiden und dürfen nur schwer zu zerstören sein.

Merke:

Angegeben und numeriert werden Orientierungspunkte stets von rechts nach links und von vorn nach hinten! In dieser Reihenfolge werden sie mit ihren auffallenden Merkmalen angesprochen (Bild 12.18).

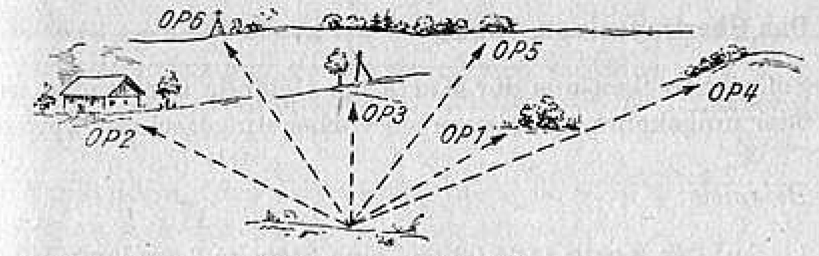
Beispiel:

„In dieser Richtung (mit der Hand gezeigt), 200 Meter, einzelnstehende Scheune – OP 2!"

Oder:

„In Nordwest, 300 Meter, Hügelkuppe – OP 3!"

Wenn du den Orientierungspunkt erkannt hast, bestätige die Einweisung durch ein Hilfsziel!



12.18 Numerierung der Orientierungspunkte

Beispiel:

„Rechts vom OP 2 — einzelnstehender Baum."
Oder:
„Links vom OP 3 — Buschgruppe."

Daran kann der Vorgesetzte beurteilen, ob du den Orientierungspunkt richtig erkannt hast.

Die topographischen Karten

Topographische Karten werden in den Streitkräften zum Studium und zur Beurteilung des Geländes, beim Orientieren im Gelände und auf Märschen, zur Organisation und Planung des Gefechts, zur Führung der Truppe im Gefecht und zur Lösung von Spezialaufgaben benötigt.
Topographische Karten gelten als „Vertrauliche Verschlußsache" und sind entsprechend zu behandeln. Sie dürfen unter keinen Umständen dem Gegner in die Hände fallen.
Topographische Karten bilden das Gelände verkleinert im Grundriß ab. Die verschiedenen Geländeobjekte und das Relief sind durch Kartenzeichen dargestellt.

Der Kartenmaßstab

Der Kartenmaßstab bezeichnet das Größenverhältnis der Karte zum Gelände. Das heißt, er gibt an, wie oft die Entfernungen auf der Karte gegenüber dem Gelände verkleinert wurden.

Die gebräuchlichsten Maßstäbe sind
1: 25 000 (sprich: eins zu fünfundzwanzigtausend);
1: 50 000 (sprich: eins zu fünfzigtausend);
1:100 000 (sprich: eins zu hunderttausend).

Auf der Karte 1:25 000 sind demnach alle Strecken 25 000mal kleiner dargestellt, als sie im Gelände sind.

Das Übertragen von Strecken

Sollen Strecken aus der Karte ins Gelände übertragen werden oder umgekehrt, so müssen sie vorher umgerechnet werden.

Beispiele:

1. Auf der Karte 1:25 000 ist eine Strecke 2 cm lang. Wie lang ist sie im Gelände?
   Rechnung:
   2 cm · 25 000 = 50 000 cm = 500 m
   Die Geländeentfernung beträgt 500 m.

2. Im Gelände wurde eine Strecke von 750 m gemessen. Wie lang ist sie auf der Karte 1:25 000?
   Rechnung:
   Meter in Zentimeter umrechnen!
   75 000 cm : 25 000 = 3 cm
   Die Kartenentfernung beträgt 3 cm.

Präge dir folgendes Umrechnungsdreieck ein:

G = Geländeentfernung in cm;
K = Kartenentfernung in cm;
M = Maßstab.

Umrechnungsverfahren:

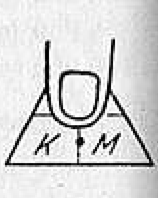
- das Gesuchte abdecken oder abgedeckt denken;
- stehenbleibende Formel ausrechnen;
- das Ergebnis ist der gesuchte Wert.

Beachte:

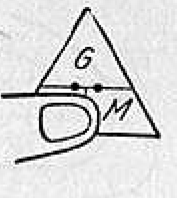
Entfernungen stets in Zentimetern rechnen!
In Kilometern oder Metern gegebene Geländeentfernung also vor der Rechnung immer in Zentimeter umrechnen!

Beispiele:

1. G wird gesucht, also abgedeckt.
   Kartenentfernung mal Maßstab ergibt die Geländeentfernung:
   $K \cdot M = G$



2. K wird gesucht, also abgedeckt.
   Geländeentfernung geteilt durch den Maßstab ergibt die Kartenentfernung:
   $G : M = K$



Bei Verwendung des Linearmaßstabes (s. S. 272) kann man sich das Umrechnen ersparen.

Merke:

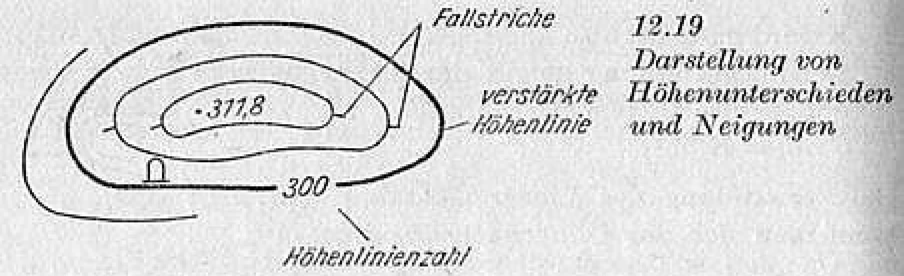
> Der Maßstab einer Karte wird immer am unteren (südlichen) Kartenrand angegeben.
> Je kleiner die Darstellung des Geländes auf der Karte ist, desto kleiner ist auch der Maßstab.

Die Darstellung des Geländes

Um mit einer topographischen Karte arbeiten zu können, mußt du die Bedeutung der wichtigsten *Kartenzeichen* kennen. Darum lerne sie auswendig! Du findest sie auf der hinteren Klappe des Schutzumschlages. Schneide die Karte und die Zeichenerklärung aus, und lege sie an dieser Stelle ins Buch, wenn du den Schutzumschlag nicht mehr benötigst.
Je größer der Maßstab der Karte ist, desto mehr Kartenzeichen kann sie enthalten.
Die abgebildeten Kartenzeichen gelten für alle topographischen Karten der sozialistischen Staaten.

Die Darstellung der Geländeformen (des Reliefs)

Auf topographischen Karten werden die Geländeformen durch Höhenlinien dargestellt. Wanderkarten, Straßenkarten, Wandkarten usw. haben meist andere Darstellungsmethoden. Die Höhenlinien verbinden jeweils Punkte gleicher Höhe über dem Meeresspiegel. Auf der Karte 1:25 000 beträgt der Höhenunterschied von Höhenlinie zu Höhenlinie 5 m, auf der Karte 1:50 000 – 10 m, auf der Karte 1:100 000 – 20 m.
Dieser Unterschied ist auf dem unteren (südlichen) Kartenrand als *Schnitthöhe* angegeben.
Auf der Karte 1:25 000 kennzeichnen die Höhenlinien folgende Höhen über dem Meeresspiegel: 5 m, 10 m, 15 m, 20 m, 25 m, 30 m usw. – also auch 300 m, 305 m, 310 m usw. Das Denkmal im Bild 12.19 liegt 300 m hoch;



12.19
Darstellung von Höhenunterschieden und Neigungen

Damit man die Karte besser lesen kann, ist jede fünfte Höhenlinie verstärkt gezeichnet, und zwar jeweils bei 25 m, 50 m, 75 m, 100 m, 125 m usw.

Merke:

Höhenlinienzahlen (in Bild 12.19 die Zahl 300) stehen mit ihrem Fuß immer bergab.
Fallstriche zeigen die Richtung des Gefälles an.

Praktische Arbeiten mit der Karte

Unsere topographischen Karten enthalten ein aufgedrucktes *Gitternetz*. Dieses Gitternetz eignet sich gut zur Lagebezeichnung von Punkten und Zielen. Es besteht aus jeweils parallel zueinander verlaufenden senkrechten und waagerechten Linien.

Die Gitternetzlinien haben folgende Abstände:

auf der Karte	Linienabstand	entspricht im Gelände
1: 25 000	4 cm	1 km
1: 50 000	2 cm	1 km
1:100 000	2 cm	2 km

Die Gitternetzlinien sind am Kartenrand numeriert. Die waagerechten Linien geben die *Hochwerte*, die senkrechten die *Rechtswerte* an. Die von den Gitternetzlinien gebildeten Quadrate heißen *Planquadrate*. Ein Planquadrat wird mit dem Hochwert (x-Wert) und dem Rechtswert (y-Wert) seiner unteren linken (südwestlichen) Ecke bezeichnet. Genannt werden jeweils nur die beiden letzten Ziffern des Hochwertes und des Rechtswertes.
Die Höhe 118,0 in Bild 12.20 liegt also im Planquadrat (4042) sprich: vierzigzweiundvierzig. In einem Befehl oder in einer Meldung wird geschrieben: Pkt. 118,0 (4042).

12.20
Lagebestimmung durch Planquadrate

Beachte:

Die Bezeichnung eines Planquadrates wird geschlossen geschrieben, da sonst Verwechslungen mit der Stricheinteilung (s. S. 278) vorkommen können. Keinen Koppelstrich zwischen Hochwert und Rechtswert setzen!

Merke:

Hochwert immer zuerst nennen!
Hochwert am linken (westlichen) oder rechten (östlichen) Kartenrand ablesen!
Rechtswert am oberen (nördlichen) oder unteren (südlichen) Kartenrand ablesen!

Zur genaueren Bestimmung kann man das Planquadrat in 4 Quadrate (a, b, c und d) unterteilen. Dann liegt die Höhe 118,0 im Planquadrat 4042/d. Noch eindeutiger ist die Unterteilung in 9 Quadrate. Dann liegt die Höhe in 4042/5.
Beachte die Reihenfolge in der Numerierung der 9 Quadrate!

Das Bestimmen des eigenen Standpunktes

Damit man sich mit der Karte im Gelände zurechtfindet, muß man den eigenen Standpunkt bestimmen können. Man findet ihn nach folgenden Methoden:

1. Methode

- Vom Ablaufpunkt aus, der auf der Karte bekannt sein muß, Marschweg auf der Karte verfolgen.

Darum: Augen auf im Gelände, und während des Marsches markante Punkte merken! Sie erleichtern das Auffinden des eigenen Standpunktes.

Merke:

Halte die Karte während eines Marsches immer eingenordet (s. S. 253)!

2. Methode

- Karte einnorden;
- im Gelände auffallende Punkte suchen und auf der Karte bestimmen;
- aus der Lage dieser Punkte im Gelände (Richtung und Entfernung) auf den eigenen Standpunkt schließen.

3. Methode

(Bestimmen des eigenen Standpunktes mit dem Marschkompaß)

- Karte einnorden;
- zwei markante Punkte im Gelände suchen, die auch auf der Karte zu finden sind;
- Marschrichtungen im Gelände zu diesen Punkten feststellen, zum Beispiel: trigonometrischer Punkt – Mz 50; Haus – Mz 10 (Bild 12.21);
- auf der Karte an beide Punkte die zugehörigen Marschrichtungen antragen und rückwärts verlängern;

12.21 Bestimmen des eigenen Standpunktes auf der Karte mit dem Marschkompaß

- der Schnittpunkt der beiden Verlängerungslinien ergibt den eigenen Standpunkt.

4. Methode

(Bestimmen des eigenen Standpunktes ohne Marschkompaß)

- Karte nach natürlichen Hilfsmitteln einnorden (s. S. 253);
- zwei markante Punkte im Gelände suchen, die auch auf der Karte zu finden sind;
- an einen der beiden Punkte, ohne die Lage der eingenordeten Karte zu verändern, ein Lineal so anlegen, daß es genau in die Richtung des Geländepunktes zeigt;
- vom Kartenzeichen aus in Richtung des eigenen Standpunktes am Lineal einen Strich ziehen;
- das gleiche mit dem zweiten Geländepunkt wiederholen;
- der Schnittpunkt der beiden Linien ergibt den eigenen Standpunkt;
- eventuell die Standpunktbestimmung an einem dritten Geländepunkt kontrollieren.

Beachte:

Die beiden Punkte sollen möglichst so liegen, daß die Visierlinien einen rechten Winkel bilden.

Das Bestimmen der Marschrichtung auf der Karte ohne Marschkompaß

Hast du zum Bestimmen von Marschrichtungen auf der Karte keinen Marschkompaß zur Verfügung, so hast du vielleicht einen Winkelmesser (Transporteur), sicher aber eine Uhr.

Mit dem Winkelmesser (Transporteur) kannst du eine Marschrichtung auf der Karte folgendermaßen bestimmen:

- Parallel zur nächsten senkrechten Gitternetzlinie durch den Ausgangspunkt eine Gerade ziehen;
- Ausgangspunkt und Zielpunkt durch eine Gerade verbinden;
- Winkel zwischen beiden Geraden (Nordrichtung und Richtung zum Ziel) rechtsherum messen;
- abgelesene Gradzahl durch 6 teilen;
- das Ergebnis ist die Marschrichtungszahl zum Ziel; denn 6° entsprechen einer Marschrichtungszahl.

Beispiel:

In Bild 12.22 links beträgt der Winkel zwischen der Nordrichtung und der Richtung zur Höhe 66°. Wie lautet die Marschrichtungszahl?

Rechnung:

$66^\circ : 6^\circ = 11$

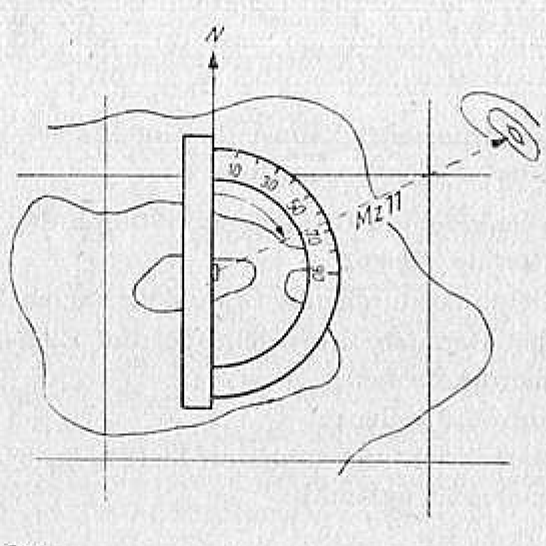
Die Marschrichtung zur Höhe lautet Mz 11.

Mit einer Uhr findest du die Marschrichtungszahl auf folgende Weise:

- Ausgangspunkt und Ziel auf der Karte durch eine Gerade verbinden;
- durch den Ausgangspunkt Parallelen zu den Gitternetzlinien ziehen;
- die Uhr so auf das gezeichnete Kreuz legen, daß ihr Mittelpunkt (Achse der Zeiger) genau auf dem Ausgangspunkt liegt und sich die Ziffern 12, 3, 6 und 9 beziehungsweise die entsprechenden Zifferblattmarken mit dem Kreuz decken, wobei die 12 zum Nordrand der Karte weisen muß;
- auf der Minutenskala genau über der Verbindungsgeraden zum Ziel die Marschrichtungszahl ablesen. In Bild 12.23 rechts liest man 10 min ab, also Mz 10.

Merke:

Auf dem Zifferblatt einer Uhr entspricht eine Minute einer Marschrichtungszahl.



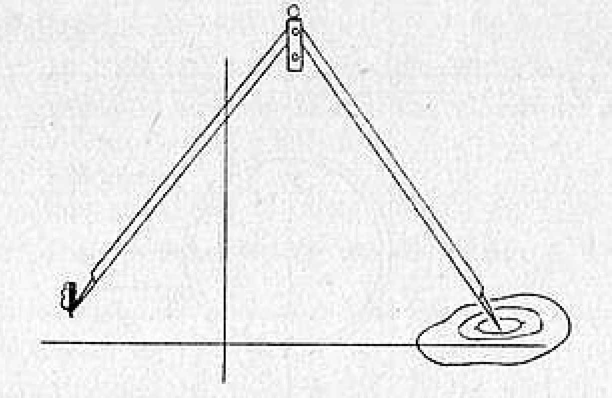
12.22
Bestimmen der Marschrichtung auf der Karte mit einem Winkelmesser

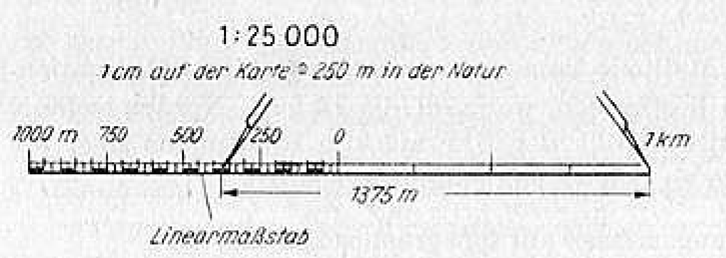
12.23 Bestimmen der Marschrichtung auf der Karte mit der Uhr

Nach dieser Methode kannst du auch im Gelände Marschrichtungen grob bestimmen, wenn du die 12 nach Norden richtest und vom Mittelpunkt der Uhr aus die Richtungen über die Minutenskala zu den Geländepunkten schätzt.

Das Entfernungsmessen auf topographischen Karten

Geradlinige Entfernungen mißt man am besten mit dem Zirkel. Die zu messende Strecke wird in die Zirkelspanne genommen und der Zirkel anschließend, ohne daß die Einstellung verändert wird, an den Linearmaßstab (am unteren Kartenrand) angelegt und die Entfernung abgelesen (Bild 12.24). Ist die Strecke länger als der Linearmaßstab, so mißt man in Teilstrecken.
An Stelle eines Zirkels kann man auch einen Papierstreifen verwenden. Man legt ihn an die zu messende Strecke an, markiert auf ihm Ausgangspunkt und Zielpunkt, legt ihn anschließend an den Linearmaßstab an und liest dort die Entfernung ab.
Krummlinige Entfernungen oder Marschwege (Straßen, Wege) müssen mit ihren Kurven gemessen werden. Am besten eignet sich dazu ein *Kurvimeter*. Vor dem Messen mit dem Kurvimeter stellt man den Zeiger auf Null. Dann radelt man die zu messende Entfernung ab und folgt dabei allen Kurven und Krümmungen des Marschweges. Beim Abradeln muß man darauf achten, daß sich das Rädchen einwandfrei dreht und nicht etwa stellenweise über das Papier schleift. Am Endpunkt des zu messenden Weges hebt man das Kurvimeter senkrecht von der Karte ab und liest auf der dem Kartenmaßstab entsprechenden Skala die Entfernung ab.





12.24 Messen gradliniger Entfernungen mit dem Zirkel und dem Linearmaßstab

Krummlinige Entfernungen kann man auch mit einem Zirkel messen. Hierzu nimmt man am Linearmaßstab eine bestimmte Strecke (z. B. 100 m) in die Zirkelspanne und mißt den Weg auf der Karte durch Bogenschläge ab. Mit einem Papierstreifen verfährt man sinngemäß, indem man ihn jeweils um die markierte Teilstrecke weiterrückt.
Hast du keinen Zirkel zur Hand, so kannst du dir mit einem Zwirnsfaden helfen. Der Faden wird so auf die Karte gelegt, daß er den Windungen und Kurven des Marschweges folgt. Dann wird er gespannt an den Linearmaßstab gehalten und die Länge des Weges abgelesen.
An Landstraßen und Fernverkehrsstraßen sind auf der Karte die Kilometersteine eingezeichnet und numeriert. Wenn du entlang einer solchen Straße die Entfernung bestimmen mußt, dann brauchst du nur die numerierten Kilometersteine zu zählen und die eventuell verbleibende Restentfernung zu schätzen.

Beachte:

Die auf der Karte gemessene Entfernung ist immer kürzer als die Geländeentfernung, da auf der Karte die Verlängerungen von Strecken infolge der Neigungen und Steigungen des Geländes nicht berücksichtigt werden können.

Je größer die Steigung oder Neigung, desto länger ist die Strecke im Gelände.

Erfahrungsgemäß muß man in hügeligem Gelände etwa 10 Prozent und in bergigem Gelände etwa 20 Prozent zur gemessenen Entfernung zuschlagen.

Einfache Meßverfahren im Gelände

Bei der Aufklärung, bei der Zielzuweisung, beim Stellungsbau usw. müssen oft Entfernungen, Strecken und Winkel gemessen werden. Deshalb mußt du die folgenden einfachen Meßverfahren sicher beherrschen.

Das Entfernungsschätzen

Die Hauptmethode zum Bestimmen von Entfernungen durch den Soldaten ist das Schätzen. Deshalb bei jeder Gelegenheit, am Tage und auch nachts, Entfernungsschätzen üben!

Vom eigenen Standpunkt aus können Entfernungen eingeteilt werden in

Vordergrund — bis 500 m (Zone des dichtesten Feuers);
Mittelgrund — bis 1000 m (Einsatz der Maschinenwaffen);
Hintergrund — über 1000 m.

Bieten sich markante Geländelinien (Straßen, Flüsse usw.) an, die das Gelände in natürliche Abschnitte einteilen, so nimmt man die Einteilung in Vorder-, Mittel- und Hintergrund nach diesen Linien vor, auch wenn dadurch die Entfernungen gegenüber der Aufstellung verändert werden.

Zum Entfernungsschätzen braucht man Erfahrungswerte. Willst du Entfernungen zu auftauchenden Zielen schätzen, so nimm Geländeobjekte zu Hilfe, die in der Nähe der Ziele liegen!

Entfernung [m]	Sichtbarkeit
1000 . . .900	Die Umrisse einer lebenden Gestalt (eines Menschen oder Tieres) sind verschwommen und schwer zu unterscheiden. An Gebäuden sind die Fenster als Flecke zu erkennen. Die Gesamtumrisse eines Baumes und der untere Teil des Stammes sind sichtbar. Große Pfeiler sind sichtbar; man kann starke Streben unterscheiden.
800 . . . 700	Der Gesamtumriß einer lebenden Gestalt kann bestimmt werden. Auf einem Gebäude treten die Schornsteine hervor; man kann ein Dachfenster unterscheiden. Auf Bäumen sind starke Äste zu unterscheiden. Mittlere Pfeiler und Streben sind sichtbar.
600 . . . 500	Die Umrisse einer lebenden Gestalt treten scharf hervor; Bein- und Armbewegungen sind zu unterscheiden. Man kann große Gebäudeteile unterscheiden: einen Treppenaufgang, Türen, Fenster, einen Zaun. Auf Bäumen sind die Äste sichtbar. Die Pfähle eines Drahtzaunes sind zu erkennen.
400	An einer lebenden Gestalt sind in allgemeinen Zügen die Kopfbedeckung, die Kleidung, das Schuhwerk zu unterscheiden. An den Fenstern eines Gebäudes sind die Fensterkreuze erkennbar.
300	Das Gesichtsoval eines Menschen und die Farbtöne der Kleidung sind zu unterscheiden. Kleine Gebäudeteile sind zu erkennen: ein Gesims, Fensterrahmen, Dachrinnen. Man kann Baumarten unterscheiden: eine Tanne, eine Kiefer, eine Birke, eine Linde.
200	Die allgemeinen Züge des Gesichtes eines Men-

Entfernung [m]	Sichtbarkeit
	schen und Teile der Bekleidung und Ausrüstung sind erkennbar. An Gebäuden werden einzelne Bohlen, Bretter, zerbrochene Fensterscheiben deutlich sichtbar. Auf Bäumen sind die Blätter zu erkennen. Auf den Pfählen eines Drahtzaunes ist der Draht zu sehen.
100	Man kann die Gesichtszüge eines Menschen unterscheiden: Augen, Nase, Mund, Hände; Einzelheiten der Ausrüstung sind sichtbar. An einem Gebäude kann man die einzelnen Ziegel, Schnitzereien und Stuckverzierungen, abgefallenen Putz unterscheiden. An Bäumen sind die Form und Farbe der Blätter, die Rinde des Stammes sichtbar. Die einzelnen Drähte eines Drahthindernisses sind zu erkennen.

Merke:

Zu kurz wird geschätzt:

- wenn das Ziel gut zu erkennen ist;
- bei klarer Luft und nach Regen;
- über eintönige Flächen (Wasser, Sand, Schnee usw.);
- im Liegen;
- bergab;
- bei hellem Hintergrund oder Untergrund;
- wenn das Gelände bis zum Ziel nicht voll einzusehen ist.

Zu weit wird geschätzt:

- wenn das Ziel schlecht zu sehen ist;
- bei trübem oder nebligem Wetter;
- bei dunklem Hintergrund oder Untergrund;
- gegen die Sonne;
- bergauf;
- im Wald und in der Dämmerung.

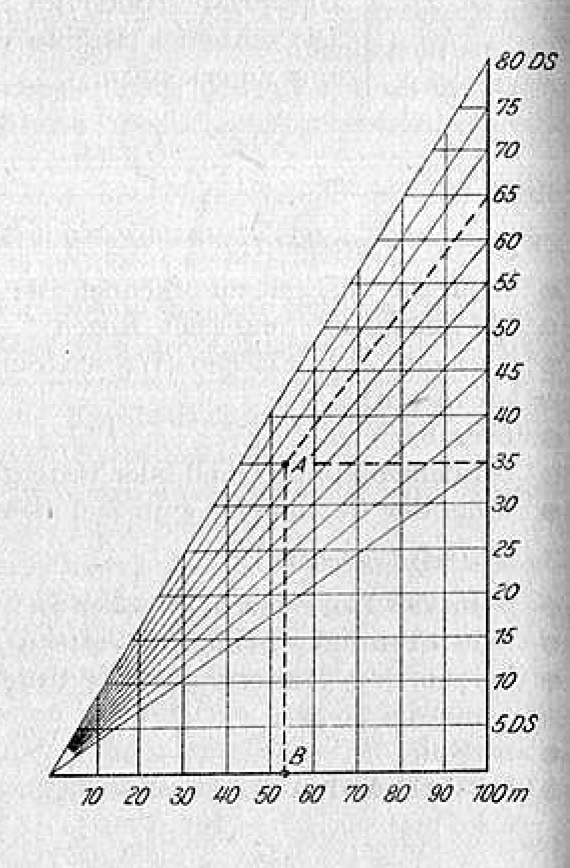
Der Schrittmaßstab

Im Gelände ist es oft notwendig, Entfernungen durch Abschreiten zu messen. Darum mußt du dein Doppelschrittmaß kennen, also die Anzahl deiner Doppelschritte auf 100 m. Doppelschritte werden jeweils beim Aufsetzen des linken Fußes gezählt.
Der Universalschrittmaßstab ermöglicht es, für jedes Schrittmaß die Anzahl der Doppelschritte (DS), ohne zu rechnen, schnell in Meter umzuwandeln (Bild 12.25).

Beispiel:

Ein Soldat, der auf 100 m 65 Doppelschritte macht, hat beim Messen 35 Doppelschritte gezählt. Wieviel Meter mißt die Strecke?
Ablesung auf dem Diagramm (Bild 12.25):

- Auf der rechten Skala 35 DS und 65 DS aufsuchen;
- auf der waagerechten Linie von 35 DS entlangfahren, bis sie die schräge Linie von 65 DS schneidet (A);



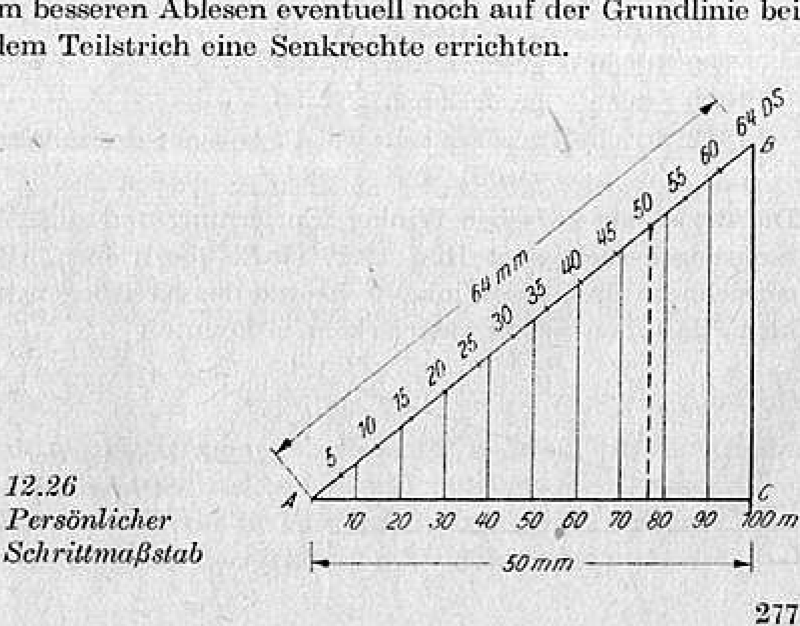
12.25 Universalschrittmaßstab

- vom Schnittpunkt A der beiden Linien das Lot auf die Grundlinie fällen (B);
- am Lotpunkt B auf der Skala der Grundlinie die Entfernung in Metern ablesen (54 m).

Bei einer Schrittzahl von 65 DS auf 100 m ist also die mit 35 DS abgeschrittene Strecke 54 m lang. Bei einer Schrittzahl von 70 DS auf 100 m liest man für 35 DS am Maßstab 50 m ab.

Zeichne dir einen *persönlichen Schrittmaßstab* (Bild 12.26)!

- Strecke $\overline{AC}$ (Grundlinie) 50 mm lang zeichnen und in 5-mm-Abschnitte unterteilen;
- da die Grundlinie einer Geländeentfernung von 100 m entsprechen soll, die Abschnitte von 10 bis 100 numerieren; denn jeder Abschnitt entspricht im Gelände 10 m;
- im Punkt C eine Senkrechte errichten;
- Anzahl deiner Doppelschritte in die Zirkelspanne nehmen, so daß 1 mm $\triangleq$ 1 DS (das Zeichen $\triangleq$ heißt „entspricht") (wenn deine Doppelschrittzahl auf 100 m zum Beispiel 64 DS beträgt, also 64 mm in die Zirkelspanne nehmen);
- mit dem so eingestellten Zirkel um den Punkt A einen kurzen Kreisbogen schlagen, der die Senkrechte in B schneidet;
- Punkt A und B verbinden und die Verbindungsgerade in 5-mm-Abschnitte unterteilen;
- da jeder 5-mm-Abschnitt auf der Verbindungsgeraden 5 DS entspricht, die Skala entsprechend numerieren;
- zum besseren Ablesen eventuell noch auf der Grundlinie bei jedem Teilstrich eine Senkrechte errichten.



12.26
Persönlicher Schrittmaßstab

Die Strecke $\overline{AC}$ ist bei einer Doppelschrittzahl von über 50 DS auf 100 m immer 50 mm lang zu zeichnen. Die Strecke $\overline{AB}$ entspricht immer der in Millimetern ausgedrückten Doppelschrittzahl auf 100 m. Bei einer Doppelschrittzahl von 68 DS auf 100 m ist sie also 68 mm lang.
Die Ablesung auf dem persönlichen Schrittmaßstab erfolgt wie auf dem Universalschrittmaßstab. Auf dem im Bild 12.26 dargestellten persönlichen Schrittmaßstab entsprechen 50 DS 78 m.

Beachte:

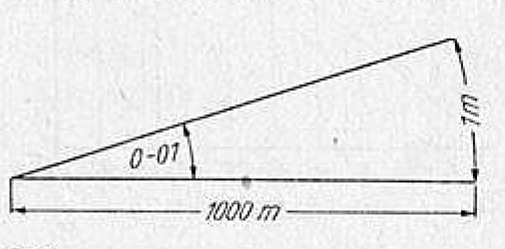
Bergab macht man längere, bergauf kürzere Schritte. Willst du deine Doppelschrittzahl bestimmen, so schreite eine genau abgemessene 100-m-Strecke mehrmals ab, und errechne die durchschnittliche Doppelschrittzahl.

Die Stricheinteilung

Die *Stricheinteilung*, auch *Strichmaß* genannt, ist ein besonderes Winkelmaß, das sich gut für einfache Entfernungs-, Breiten- und Höhenberechnungen eignet.
Im Strichmaß ist ein Vollkreis (360°) in 6000 Strich eingeteilt. Die Einteilung in 6000 Strich ist deshalb so nützlich, weil bei dieser Einteilung 1 Strich in 1000 m Entfernung gerade einen 1 m breiten Gegenstand einschließt.

1 Strich — geschrieben: 0—01
10 Strich — geschrieben: 0—10
100 Strich — geschrieben: 01—00
1000 Strich — geschrieben: 10—00
1312 Strich — geschrieben: 13—12 (sprich: dreizehnhundert zwölf)

Die Beziehung zwischen Winkel, Entfernung und zugehörigem Kreisbogenstück zeigt Bild 12.27 stark übertrieben. (Richtig gezeichnet wären der Winkel 0—01 und das Kreisbogenstück so klein, daß man nichts mehr erkennen könnte.)



12.27 *Prinzip der Stricheinteilung (Winkel stark übertrieben gezeichnet!)*

Kennt man das Verhältnis zwischen Winkel, Entfernung und Objektbreite (Objekthöhe), so kann man aus zwei bekannten Werten den dritten, unbekannten errechnen. Betrachte dazu folgende Tabelle, aus der das Verhältnis der drei Werte ersichtlich ist:

Winkel *W*	Entfernung *E*	Breite (Höhe) des Objekts *B* *(H)*
0—01	1000 m	1 m
0—02	1000 m	2 m
0—03	1000 m	3 m
0—01	250 m	0,25 m
0—01	500 m	0,50 m
0—01	2000 m	2 m
0—05	400 m	2 m
0—10	200 m	2 m

Zum Rechnen verwendet man in der Praxis folgendes Schema:

E	*W*
B (H)	1000

E = Entfernung in m;
W = Winkel in Strich;
B (H) = Höhe oder Breite des Objekts in m;
1000 = feststehende Zahl, da 0—01 = $^1/_{1000}$ *E* ist.

Merke:

Immer durch den Wert teilen, der allein steht!

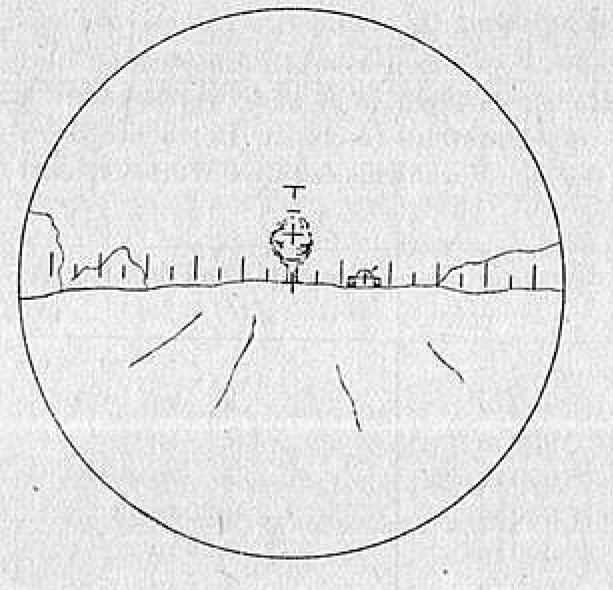
Suchst du die Breite, dann decke *B* ab; die Formel lautet:

$$B = \frac{E \cdot W}{1000}$$

Suchst du die Entfernung, dann decke *E* ab; die Formel lautet:

$$E = \frac{B \cdot 1000}{W}$$

Willst du eine Entfernung berechnen, so mußt du die Breite oder Höhe des Objektes kennen; willst du eine Breite oder Höhe berechnen, so mußt du die Entfernung kennen. In beiden Fällen muß natürlich auch der Winkel in Strichmaß bekannt sein.



12.28 Stricheinteilung im Doppelfernglas

Die Stricheinteilung ist in allen optischen Beobachtungsgeräten der Nationalen Volksarmee markiert.
Beim Doppelfernglas findet man sie im rechten Stutzen. Von Markierung zu Markierung sind es 0—05.
Die Stricheinteilung wird auch zur Zielansprache verwendet. Eine Zielansprache (Bild 12.28) könnte zum Beispiel lauten:

„OP 3 – rechts 0–15 – Panzer in Stellung."

Weiß man, daß der Orientierungspunkt beispielsweise 1200 m vom eigenen Standpunkt entfernt liegt, so kann man den Abstand des Panzers vom Baum berechnen.

Formel:

$$B = \frac{E \cdot W}{1000}$$

Rechnung:

$$B = \frac{1200 \cdot 15}{1000} = 18 \text{ m}$$

Der Panzer steht 18 m rechts vom Baum.

Da du gewöhnlich kein Doppelfernglas zur Verfügung hast, mußt du auch mit anderen Mitteln in Strichmaß messen können. Sehr gut eignet sich ein Lineal zum Messen in Strichmaß. Wenn du es 50 cm vom Auge entfernt hältst, so entspricht 1 mm einem Winkel von 0—02.

Anwendungsbeispiel:

Ein Waldstück bedeckt auf dem 50 cm vom Auge entfernt gehaltenen Lineal 12,5 cm. Der Winkel beträgt also 2–50. Die Entfernung vom eigenen Standpunkt bis zum Waldrand ist bekannt. Sie beträgt 800 m.

Formel:

$$B = \frac{E \cdot W}{1000}$$

Rechnung:

$$B = \frac{800 \cdot 250}{1000} = 200 \text{ m}$$

Das Waldstück ist 200 m breit.

Auch Höhen können mit dem Lineal gemessen werden.

Beispiel:

Ein 10 m weit entfernter Baum bedeckt auf dem in 50 cm Abstand vom Auge senkrecht gehaltenen Lineal 32 cm. Der Winkel beträgt also 06–40.

Formel:

$$H = \frac{E \cdot W}{1000}$$

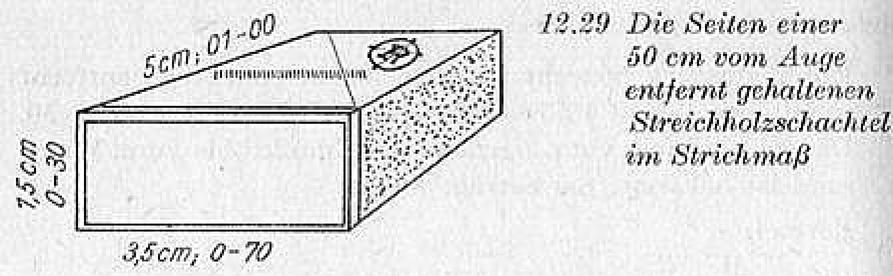
Rechnung:

$$H = \frac{10 \cdot 640}{1000} = 6{,}4 \text{ m}$$

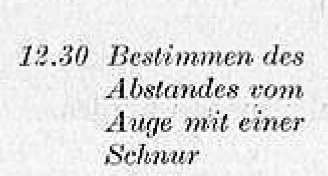
Die Baumhöhe beträgt 6,4 m.

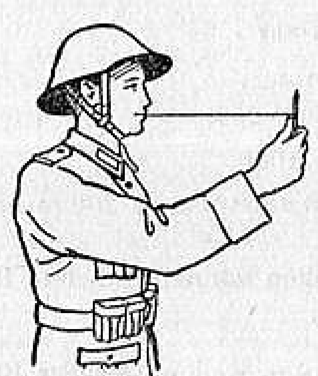
Für Winkelmessungen in Strichmaß eignen sich viele Dinge des täglichen Gebrauchs.
Hält man eine Streichholzschachtel 50 cm vom Auge entfernt, so sieht man ihre Seiten unter den im Bild 12.29 angegebenen Winkeln. In 50 cm Abstand vom Auge bedecken

der kleine Finger	etwa	0–30
der Zeigefinger	etwa	0–35
der Daumen	etwa	0–50
die Handbreite	etwa	01–50
Bleistift		0–15
Patronenboden		0–22



12.29 Die Seiten einer 50 cm vom Auge entfernt gehaltenen Streichholzschachtel im Strichmaß





12.30 Bestimmen des Abstandes vom Auge mit einer Schnur

Bestimme deine eigenen Maße! Benutze die Stricheinteilung zur Zielansprache im Gelände!
Übe, mit einer Schnur Gegenstände genau in 50 cm Abstand vom Auge zu halten! Halte das eine Ende einer 50 cm langen Schnur mit den Zähnen fest, und drücke das andere Ende mit dem Daumen an den Meßgegenstand. Wenn die Schnur straff gespannt ist und der Gegenstand in Augenhöhe gehalten wird, ist er genau 50 cm vom Auge entfernt (Bild 12.30).

Das Anfertigen von Skizzen

Skizzen werden zur Festlegung von Orientierungspunkten, zur Organisation der Feuerführung, zur Erläuterung von Meldungen und Karten, als Orientierungshilfe und für andere Zwecke angefertigt. Der Inhalt und die Darstellungsart entsprechen dem jeweiligen Verwendungszweck der Skizze.

Merke:

Jede Skizze muß unbedingt folgende allgemeine Angaben enthalten:

- Überschrift (Inhalt der Skizze);
- Nordpfeil oder Marschrichtungen;

- Maßstab oder Entfernungen;
- Datum und Uhrzeit der Anfertigung;
- Dienstgrad, Name und Unterschrift des Zeichners.

Wenn erforderlich, wird die Skizze durch kurze Bemerkungen erläutert.

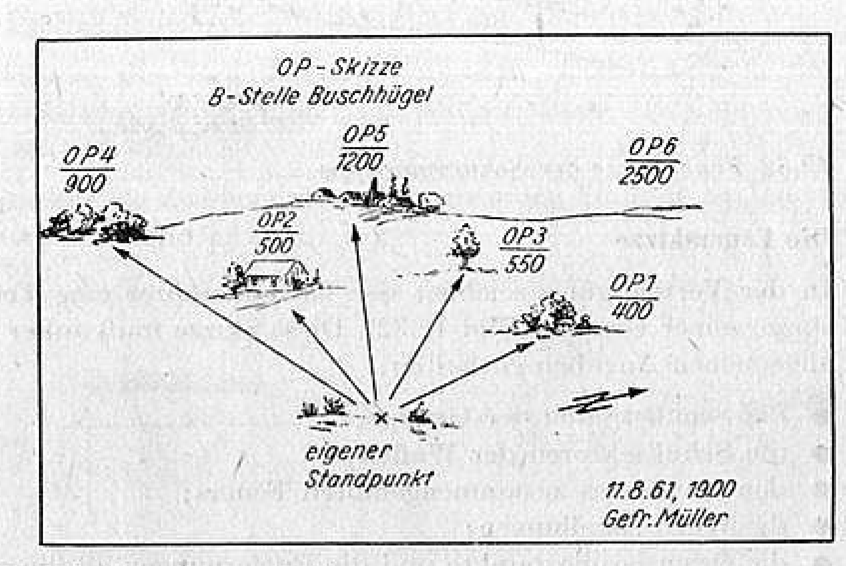
Beachte bei der Anfertigung einer Skizze:

- Sauber zeichnen!
- Nur das Wesentliche darstellen!
- Verwende weder Tinte noch Kopierstift!

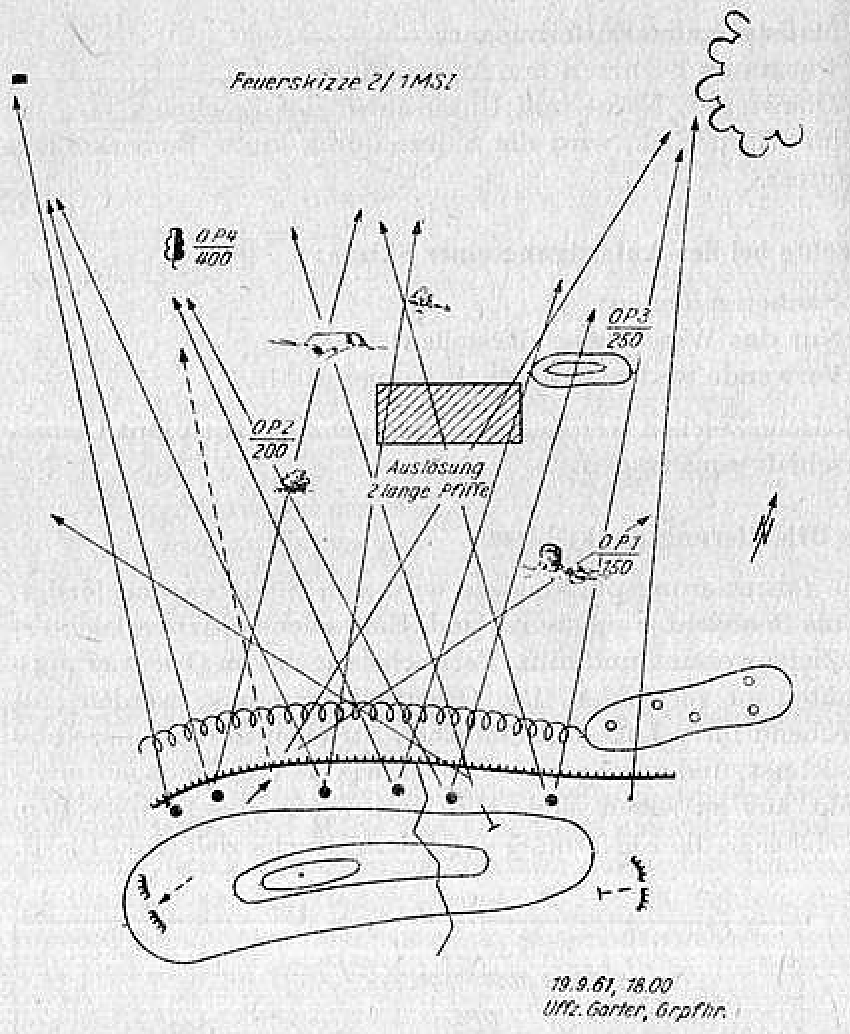
Taktische Zeichen werden in Skizzen grundsätzlich laut Dienstvorschrift eingetragen.

Die Orientierungspunktskizze

Eine Orientierungspunktskizze wird von Soldaten angefertigt, die als Beobachter eingesetzt sind. Eine solche Skizze erleichtert die Zielzuweisung und hilft, Verwechslungen von Orientierungspunkten zu vermeiden. Die Orientierungspunkte werden entsprechend ihrer Lage mit einfachen Strichen in die Skizze eingezeichnet, und zwar gewöhnlich so, wie sie vom Beobachtungspunkt aus zu sehen sind. Die Numerierung steht über dem Bruchstrich, die Entfernung unter dem Bruchstrich (Bild 12.31).



12.31 Orientierungspunktskizze



12.32 Feuerskizze der Schützengruppe

Die Feuerskizze

In der Verteidigung zeichnet der Gruppenführer eine Feuerskizze seiner Gruppe (Bild 12.32). Diese Skizze muß außer den allgemeinen Angaben enthalten:

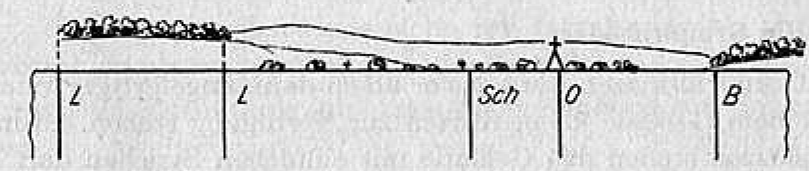
- die Schußstreifen der Gruppe;
- die Schußsektoren der Waffen;
- den Raum des zusammengefaßten Feuers;
- die Wechselstellungen;
- die Orientierungspunkte und die Entfernungen zu ihnen.

Die Ansichtsskizze

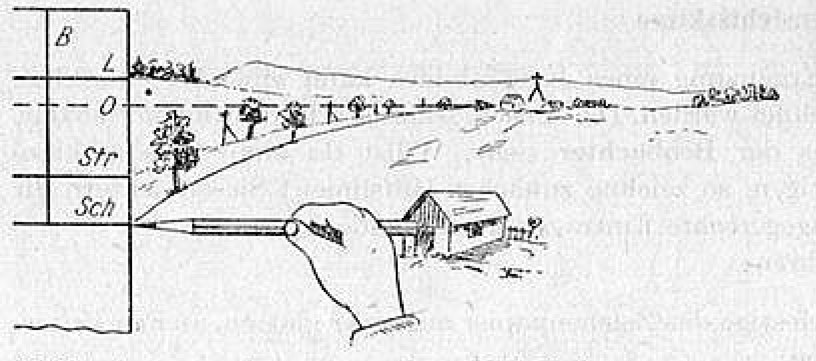
Zur Ergänzung eines Kartenbildes kann eine Ansichtsskizze gezeichnet werden. Die Ansichtsskizze stellt das Gelände so dar, wie es der Beobachter sieht. Willst du eine Ansichtsskizze anfertigen, so zeichne zunächst Hilfslinien! Sie erleichtern dir das lagegerechte Eintragen der Geländeobjekte.

Verfahren:

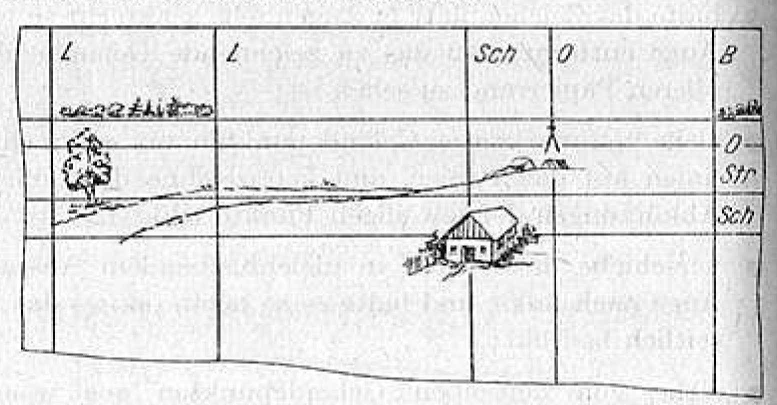
- Befestige das Zeichenpapier auf einer glatten, steifen Unterlage;
- halte das Zeichenblatt in Augenhöhe senkrecht so weit vom Auge entfernt, daß das zu zeichnende Gelände über dem oberen Papierrand zu sehen ist;
- ziehe von markanten Geländepunkten aus senkrechte Hilfslinien auf das Papier, und kennzeichne die Linien durch Abkürzungen der jeweiligen Punkte (Bild 12.33);
- verschiebe das Papier in gleichbleibendem Abstand vom Auge nach links, und halte es so hoch, daß es das Gelände seitlich bedeckt;
- ziehe von denselben Geländepunkten aus waagerechte Hilfslinien auf das Papier, und kennzeichne sie mit denselben Abkürzungen wie vorher (halte den Bleistift zum Antragen der Hilfslinien wie im Bild 12.34 angedeutet);
- zeichne die Geländepunkte an den Schnittpunkten der jeweiligen senkrechten und waagerechten Hilfslinien ein (Bild 12.35);
- zeichne die Zwischenräume zwischen den Punkten nach dem Gelände (Bild 12.36);
- ergänze die Skizze durch die notwendigen Angaben.



12.33 Antragen senkrechter Hilfslinien zur Anfertigung einer Ansichtsskizze



12.34 *Antragen der waagerechten Hilfslinien*



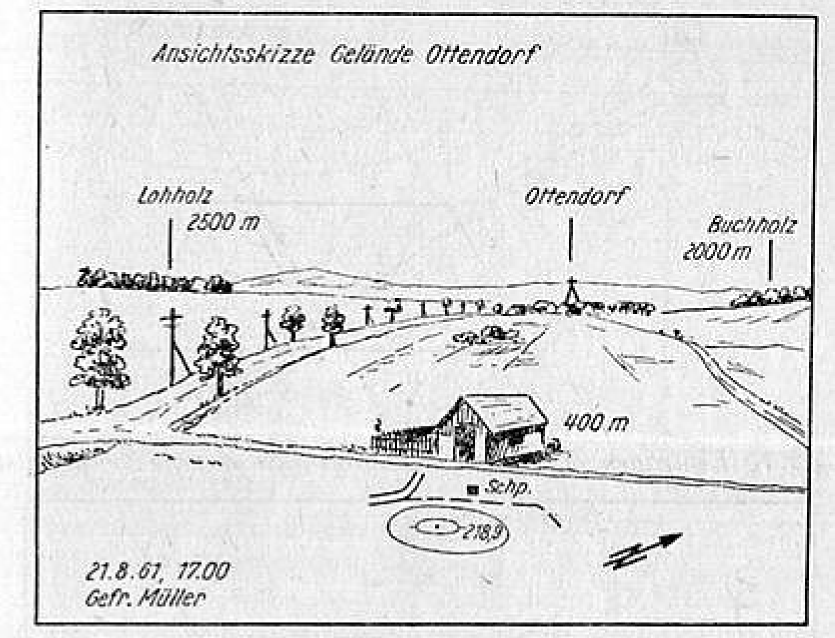
12.35 *Verbinden der senkrechten und waagerechten Hilfslinien und Einzeichnen der Geländeobjekte*

Beachte:

Senkrechte Linien bleiben auch auf der Zeichnung immer senkrecht.
Schnittpunkte der Hilfslinien nicht verwechseln!
Gleich große Objekte werden zum Horizont hin kleiner.
Vordergrund mit starken Strichen zeichnen, Mittel- und Hintergrund abschwächen, damit ein räumlicher Eindruck entsteht.

Die Grundrißskizze

Grundrißskizzen werden vor allem dann angefertigt, wenn von einem Gelände keine Karten zur Verfügung stehen. Grundrißskizzen stellen das Gelände mit einfachen Strichen dar. Richtungen werden mit dem Marschkompaß gemessen, Entfernungen abgeschritten oder geschätzt.



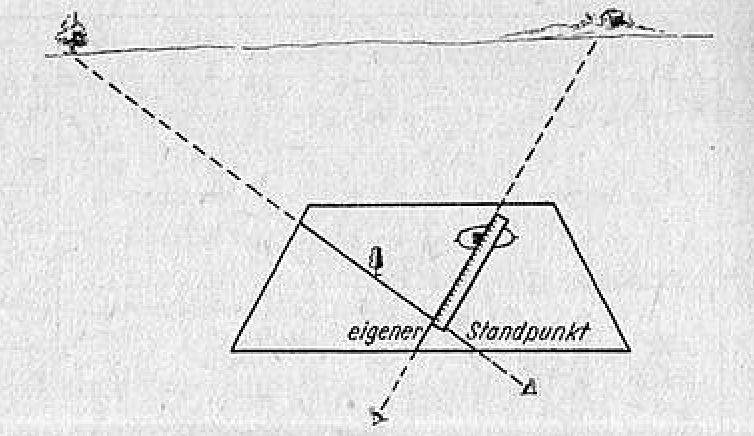
12.36 Vervollständigen und Beschriften der Ansichtsskizze

Berechne vor dem Zeichnen den Maßstab nach der Formel

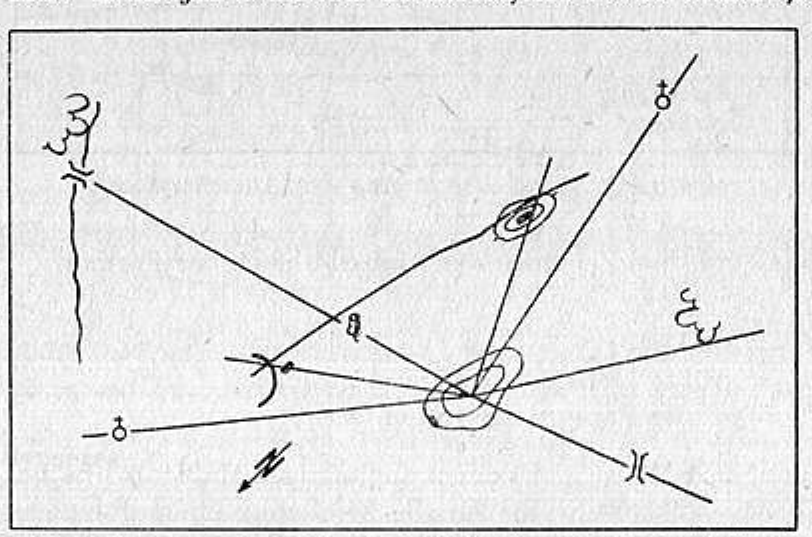
$M = G:P$;
M = Maßstab;
G = größte Geländeausdehnung in cm;
P = größte Papierlänge in cm.

Da du auf diese Weise meist einen ungünstigen Maßstab erhältst, zum Beispiel 23 300, wähle für die Zeichnung einen günstigen kleineren Maßstab, beispielsweise 25 000. Die Zeichnung wird dann etwas kleiner, und du erhältst auf diese Weise Platz für die notwendigen Beschriftungen.

- Zeichne zuerst deinen Standpunkt ein, und zwar so, daß das aufzunehmende Gelände auf dem Blatt untergebracht werden kann;
- lege ein Lineal an den eingezeichneten Standpunkt an, und visiere den ersten markanten Geländepunkt an;
- schätze die Entfernung, und trage sie im Maßstab am Lineal ab;
- zeichne die anderen auffallenden Geländepunkte nach dem gleichen Verfahren ein (Bild 12.37);



12.37 Eintragen markanter Geländeobjekte in eine Grundrißskizze



12.38 Eintragen weiterer Geländeobjekte

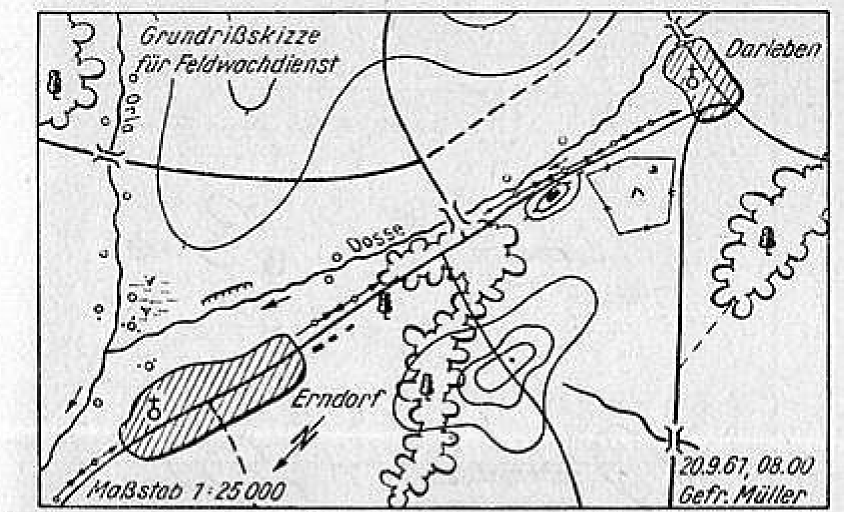
- zeichne die weiteren Geländeobjekte entsprechend ihrer Lage zu den markanten Punkten augenmäßig ein (Bild 12.38);
- vervollständige und beschrifte die Skizze (Bild 12.39).

Beachte:

Geländeobjekte werden auf Skizzen durch vereinfachte Kartenzeichen dargestellt (Bild 12.40).

Marschskizze für Fußmarsch

Wird ein Marsch nach Marschrichtungszahlen befohlen, so können der Karte Orientierungspunkte entnommen werden,



12.39 Vervollständigte und beschriftete Grundrißskizze

nach denen sich kontrollieren läßt, ob der befohlene Marschweg eingehalten wird. Die Orientierungspunkte werden durch Richtungs- und Entfernungsangaben ergänzt. Sie brauchen also nicht unbedingt lagegerecht gezeichnet werden (Bild 12.41).
Die Orientierungspunkte sollen möglichst an Brechpunkten des Marschweges liegen. Sie müssen auch in der Nacht zu erkennen sein.

Marschskizze für Kfz.-Marsch

Wird ein Kfz.-Marsch durchgeführt, so kann der Kraftfahrer an Hand einer Marschskizze (Bild 12.42) in den Weg eingewiesen werden.

Die Marschskizze für einen Kfz.-Marsch enthält

- Marschweg;
- markante Punkte;
- Entfernungen.

Während der Fahrt muß der Beifahrer

- die Marschskizze oder Karte stets eingenordet halten;
- ständig die Einhaltung des Marschweges durch Vergleich der Karte mit dem Gelände kontrollieren;
- Entfernungen am Tachometer kontrollieren;
- vor Kreuzungen und Abzweigungen die Geschwindigkeit rechtzeitig herabsetzen lassen.

Buschwerk

Wald

schematisch Ortschaften

Formlinien

Ortsverbindungsstraßen und Wege

Hauptstraßen

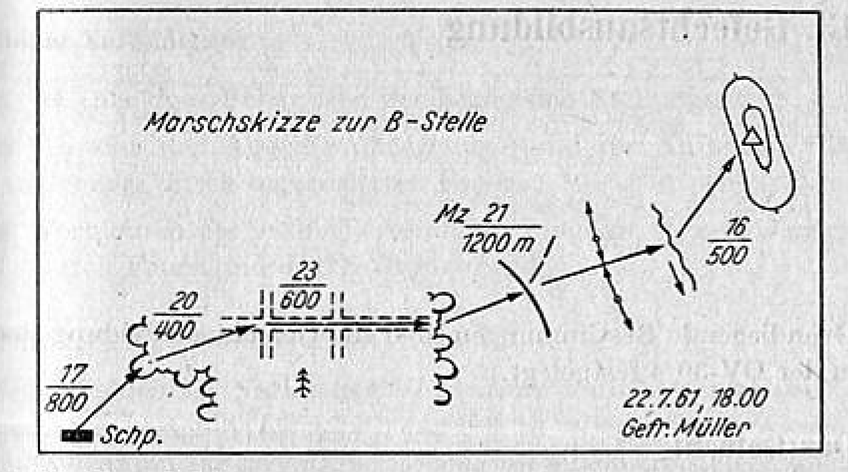
Trichter

schwerpassierbare Straßenabschnitte

Kirchen

Gebäude

12.40 Vereinfachte Kartenzeichen für Skizzen



12.41 Marschskizze

12.42 Marschskizze für Kfz.-Marsch

13. Gefechtsausbildung

Grundlegende Bestimmungen über die Gefechtsausbildung sind in der DV-30/4 festgelegt.

Das Gefecht

Das Gefecht ist das einzige Mittel zur Erringung des Sieges. Im Gefecht muß der Soldat in der Lage sein, in jedem Gelände, bei jedem Wetter und bei jeder Jahres- und Tageszeit erfolgreich zu handeln.
Die Treue zum Fahneneid, ein unbeugsamer Siegeswille, ein hohes politisches Bewußtsein, ein ausgezeichnetes militärisches Können, eine feste Disziplin und die Geschlossenheit aller Soldaten sind die wichtigsten Voraussetzungen, um den Sieg zu erringen.
Nur der Soldat, der im Gefecht kühn handelt, findig ist, den Entschluß zur Vernichtung des Gegners beharrlich verwirklicht, hat den Erfolg auf seiner Seite.
Die Mot.-Schützeneinheiten lösen im Zusammenwirken untereinander und mit anderen Waffengattungen und Spezialtruppen folgende Aufgaben im Gefecht:

Im Angriff

- Vernichten oder Gefangennehmen des Gegners;
- Vernichten oder Erbeuten der technischen Kampfmittel des Gegners;
- Einnahme der vom Gegner besetzten Verteidigungsanlagen und Geländeabschnitte;
- Befestigen des eingenommenen Geländes;
- Abwehr der Gegenangriffe des Gegners;
- Verfolgen des zurückweichenden Gegners.

In der Verteidigung

- hartnäckiges Behaupten der bezogenen Stellungen;
- Abwehr der Angriffe der Panzer und der Infanterie des Gegners durch organisiertes Feuer;
- Vernichten des in die Verteidigung eingedrungenen Gegners durch Feuer und durch Gegenangriff.

Pflichten des Soldaten im Gefecht

Jeder Soldat der Nationalen Volksarmee muß fest entschlossen sein, die gestellte Aufgabe, ungeachtet aller Schwierigkeiten und Gefahren für das eigene Leben, um jeden Preis zu erfüllen. Ungenaue, unentschlossene und nicht zeitgerechte Handlungen auch nur eines Soldaten können zur Niederlage führen.

Im Gefecht muß der Soldat

- seine Aufgabe sowie die Aufgabe der Gruppe und des Zuges kennen;
- alle Befehle, Kommandos, Führungszeichen und Signale widerspruchslos, genau und schnell erfüllen und weitergeben;
- den Vorgesetzten im Gefecht sichern und schützen;
- den Gegner mit aller Kraft und mit allen Mitteln bekämpfen und vernichten;
- Kühnheit, Initiative und Findigkeit entwickeln;
- kühn und entschlossen angreifen und bestrebt sein, möglichst schnell an den Gegner heranzukommen, ihn zu vernichten und sich standhaft und hartnäckig zu verteidigen;
- seine Waffe und die persönliche Schutzausrüstung ausgezeichnet beherrschen und ständig einsatzbereit halten;
- ruhig und genau schießen und seinem Gruppenführer Meldung erstatten, wenn die Hälfte der Munition verbraucht ist;
- verstehen, das Gelände für das Schießen und als Deckung richtig auszunutzen;
- Sperren, Hindernisse, aktivierte, vergiftete und verseuchte Abschnitte geschickt und schnell unter ständiger Gefechtsbereitschaft überwinden;

- die vernichtende Wirkung der Kernwaffen und auch der anderen Massenvernichtungsmittel sowie die Methoden ihrer Anwendung und des Schutzes vor ihnen kennen;
- das Gefechtsfeld ständig und aufmerksam beobachten und dem Vorgesetzten alle Wahrnehmungen über den Gegner melden;
- seinen Platz in der Gefechtsordnung einhalten, ihn nicht ohne Befehl des Vorgesetzten verlassen;
- sich, wenn er von seiner Gruppe getrennt wird, sofort der nächsten Gruppe anschließen und mit ihr weiterkämpfen;
- seine Nachbarn durch das Feuer seiner Waffe unterstützen;
- bei Ausfall des Gruppenführers und seines Stellvertreters die Führung übernehmen und die Erfüllung der Aufgabe fortsetzen;
- die teilweise sanitäre Behandlung, Entgiftung und Entaktivierung durchführen;
- die Führungszeichen und Signale kennen.

Der Melder

Der Melder muß geschickt und findig sein und ein gutes Orientierungsvermögen haben.

Beachte beim Überbringen von Meldungen:

- Inhalt der Meldung gut einprägen oder aufschreiben;
- merke, an wen und bis wann die Meldung zu überbringen ist;
- den Aufenthaltsort des Vorgesetzten kennen;
- schriftliche Meldungen so aufbewahren, daß sie nicht verlorengehen;
- gedeckte Wege ausnutzen;
- Meldung schnell und zur festgesetzten Zeit dem Empfänger überbringen;
- sofort zum absendenden Kommandeur zurückkehren, wenn Empfänger es genehmigt;
- beim Kommandeur zurückmelden und über Beobachtungen berichten.

Wird der Melder unterwegs verwundet, so hat er seine Meldung einem in der Nähe befindlichen Vorgesetzten unmittelbar oder über den nächsten Soldaten zur Übermittlung an den Empfänger zu übergeben. Die zu überbringende Meldung darf unter keinen Umständen in die Hände des Gegners gelangen. Besteht diese Gefahr, so ist sie zu vernichten.

Der Beobachter

Der Beobachter muß das Verhalten des Gegners, die Handlungen der eigenen Einheiten und die der Nachbarn im zugewiesenen Beobachtungsstreifen ununterbrochen beobachten. Ohne die Beobachtung zu unterbrechen, sind alle Beobachtungsergebnisse dem Vorgesetzten zu melden. Die Zielansprache muß kurz und genau sein. Sie soll enthalten:

- die Richtung oder, wenn notwendig, den Orientierungspunkt;
- die Entfernung (vom OP nach rechts, links beziehungsweise weiter oder näher);
- was festgestellt wurde.

Eine Zielansprache kann zum Beispiel lauten:

„Geradeaus, einzelnstehender Kugelbaum,
50 m links – MG-Stellung!“

Den Platz muß der Beobachter unter Ausnutzung des Geländes so auswählen und einrichten, daß er viel vom Gegner sieht, aber selbst nicht gesehen oder bemerkt werden kann. Am Tage können bei guter Tarnung Bodenerhöhungen, Bäume, Türme, Dachkammern usw. ausgenutzt werden. Bei Nacht sind nicht erhöhte, sondern solche Geländepunkte auszuwählen und zu beziehen, die tiefer als das Ziel liegen, um den sich nähernden Gegner als Silhouette am Horizont besser erkennen zu können.
Der zugeteilte Beobachtungssektor ist von rechts nach links, beginnend im Vordergrund (bis 500 m), übergehend zum Mittelgrund (bis 1000 m) und dann im Hintergrund (über 1000 m) zu beobachten.
Der Beobachter muß berücksichtigen, daß sich der Gegner tarnt und Täuschungsmanöver anwendet. Deshalb müssen besonders die Geländeteile beobachtet werden, die für gedeckte

Handlungen geeignet sind. Merkmale, aus denen bestimmte Handlungen geschlossen werden können, müssen dem Beobachter bekannt sein (zum Beispiel welkes Gras und welke Zweige, die einerseits zur Tarnung benutzt und nicht erneuert wurden, andererseits auf die Anwendung chemischer Kampfstoffe schließen lassen).

Es ist zweckmäßig, sich das Gesamtbild des Geländes und die Lage einzelner Geländeobjekte einzuprägen, um Veränderungen beim Gegner besser feststellen zu können. Es können zum Beispiel Büsche und andere Bodenbewachsungen, die zur Tarnung verwendet werden, plötzlich dort erscheinen, wo bisher keine waren.

Beobachter können auch zum Beobachten und Geben von Signalen eingeteilt werden. Der dazu eingesetzte Beobachter hält sich in unmittelbarer Nähe seines Vorgesetzten auf, so daß er die Kommandos entgegennehmen und die empfangenen und gegebenen Signale melden kann. Dabei darf er den Standort seines Vorgesetzten nicht verraten. Gibt er ein Signal, so hat er sich davon zu überzeugen, daß es auch richtig verstanden wurde. Wechselt der Vorgesetzte seinen Platz, so folgt ihm der Beobachter und setzt dabei die Beobachtung fort.

Die Aufklärung

Die Aufklärung wird durchgeführt, um Angaben über den Gegner und das Gelände zu erhalten, Gefangene einzubringen, Dokumente und Waffen zu erbeuten, Verteidigungsanlagen, Feuerstellungen, Kernwaffen, Panzer und Sperren festzustellen.

Die Aufklärung wird verwirklicht:

- durch Beobachtung;
- durch selbständige Aufklärungstrupps;
- durch Gefechtsaufklärungstrupps;
- durch gewaltsame Aufklärung;
- durch Stoßtruppunternehmen;
- durch Verhören von Gefangenen;
- durch Befragen der ortsansässigen Bevölkerung.

Die zur Aufklärung eingesetzten Soldaten dürfen keine topographischen Karten mit Vermerken über die Stellungen der

eigenen Truppen, Gefechts- und persönliche Dokumente sowie Begleitpapiere für Fahrzeuge und andere Unterlagen mitführen. Eigene Verwundete und Gefallene sowie Waffen und Ausrüstungsgegenstände dürfen beim Gegner nicht zurückgelassen werden; beim Gegner gefundene Verpflegung darf nicht verbraucht werden.

Während der Aufklärung bei Nacht haben sich die Soldaten geräuschlos und gedeckt zu bewegen, dürfen nicht rauchen und kein Feuer anzünden. Sie haben Höhen zu vermeiden und dürfen sich nicht in Ortschaften aufhalten. Von Zeit zu Zeit ist ein kurzer Halt einzulegen und auf Geräusche zu achten. Zur Aufklärung einzelner Geländegegenstände können Nachtsichtgeräte verwendet werden. Beim Zusammenstoß mit dem Gegner ist überraschend und entschlossen zu handeln und das Feuer aus nächster Nähe zu eröffnen. Es sind Stichwaffen und Handgranaten anzuwenden.

Die Aufklärungsergebnisse sind rechtzeitig und wahrheitsgetreu zu melden.

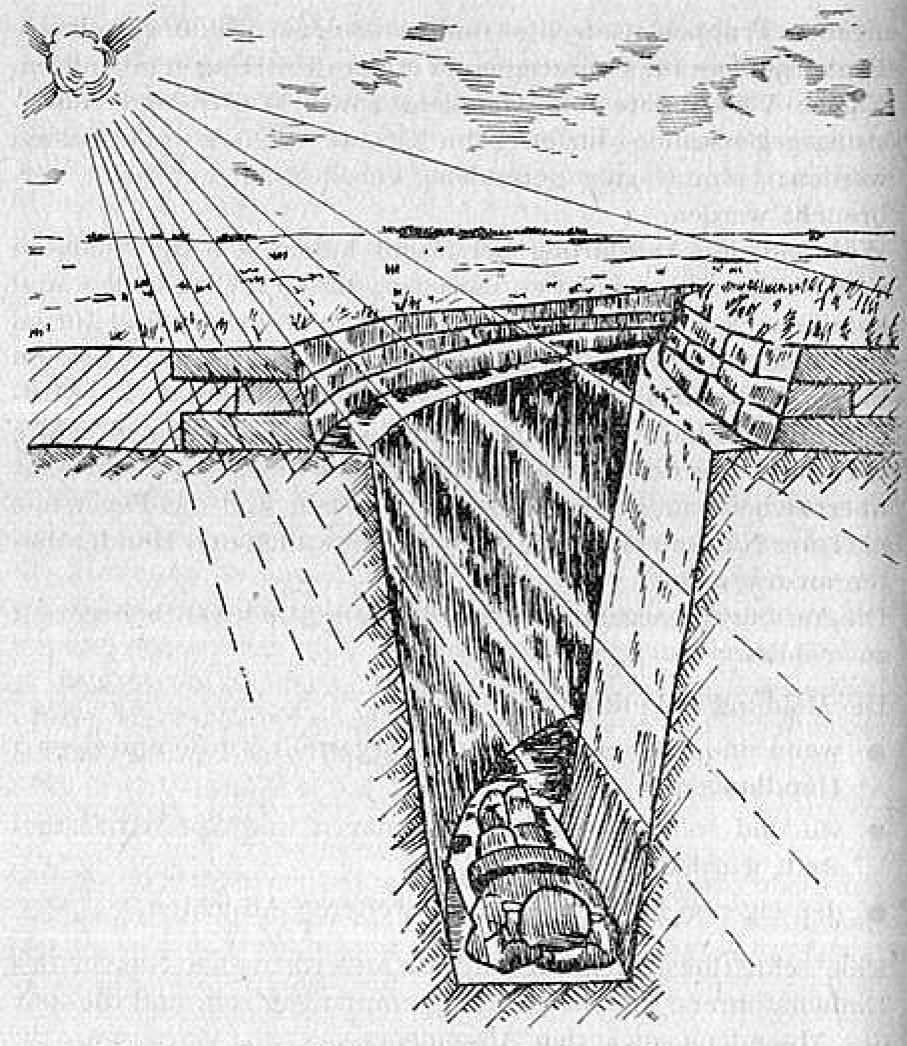
Die Meldung soll enthalten:

- wann und wo welcher Gegner festgestellt wurde und dessen Handlungen;
- wo und welche Verteidigungsanlagen und Sperren festgestellt wurden;
- den eigenen Standort und die weiteren Absichten.

Eine schriftliche Meldung enthält außerdem den Namen des Einheitsführers, der die Meldung empfangen soll, und die Zeit des Absendens sowie den Absendeort.

Der Schutz vor Massenvernichtungsmitteln

Der Schutz vor Massenvernichtungsmitteln dient der Erhaltung der Kampffähigkeit. Die Anwendung von Massenvernichtungsmitteln durch den Gegner ist kein Grund, die Handlungen abzubrechen; die Aufgabe muß unter allen Umständen erfüllt werden. Zur Warnung vor Überfällen mit Massenvernichtungsmitteln werden Signale gegeben. Das Signal für Gasalarm bedeutet gleichzeitig Aktivierung und Verseuchung. Es wird dann gegeben, wenn eine Vergiftung, Aktivierung oder Verseuchung festgestellt wurde. Auf das Signal für Kernwaffen-



13.1 Hinlegen des Soldaten auf der Grabensohle

alarm ist die persönliche Schutzausrüstung in die Bereitschaftslage zu bringen; die Gefechtsaufgabe ist weiter zu erfüllen.
Bei einem Überfall mit Kernwaffen hat sich der Soldat schnell mit dem Gesicht nach unten auf den Erdboden zu legen. Dabei sind die Hände mit dem Körper zu bedecken.
In der Verteidigung und in der Ausgangsstellung zum Angriff sind auf das Signal für Kernwaffenalarm die persönliche Schutzausrüstung in Bereitschaftslage zu bringen und die vorbereiteten Deckungen aufzusuchen. Beobachter und Bedienun-

gen der diensthabenden Waffen bleiben in den Stellungen. Bei einem Überfall mit Kernwaffen haben sie sich auf die Grabensohle zu legen (Bild 13.1).

Ist die Druckwelle vorüber, so wird die Schutzausrüstung angelegt und die Aufgabe weiter erfüllt.

Im Angriff ist auf das Signal für Gasalarm die persönliche Schutzausrüstung anzulegen und die Aufgabe weiter zu erfüllen.

In der Verteidigung oder in der Ausgangsstellung zum Angriff sind auf das Signal für Gasalarm die Schutzmasken aufzusetzen und auf Befehl die vorbereiteten Deckungen aufzusuchen; die Beobachter und Bedienungen von diensthabenden Waffen bleiben in ihren Stellungen und haben außer der Schutzmaske die Schutzausrüstung anzulegen.

Jeder Soldat, der Anzeichen von chemischen Kampfstoffen und biologischen Mitteln feststellt, hat die Schutzausrüstung anzulegen und seine Beobachtung dem Vorgesetzten zu melden.

Aktiviertes, vergiftetes oder verseuchtes Gelände wird, je nach Lage, auf SPW, aufgesessen auf Panzer oder zu Fuß mit angelegter Schutzausrüstung überwunden oder umgangen.

Bei jeder Gefechtstätigkeit sind die Schutzeigenschaften des Geländes auszunutzen.

Außerdem bieten Stellungen und Verteidigungsanlagen Schutz vor den Vernichtungsfaktoren der Kernwaffen. Die Wände von Gräben, die im lockeren Boden ausgehoben wurden, sind zu diesem Zwecke zu verstärken.

Offene, brennbare Elemente von Deckungen müssen mit Erde bedeckt sein. Leicht brennbare Gegenstände sind aus der Nähe besetzter Stellungen zu entfernen.

Die Anwendung der persönlichen Schutzausrüstung, die sanitäre Behandlung, die teilweise Entaktivierung, Entgiftung und Entseuchung erfolgen auf Befehl.

Die Luftabwehr

Zur Luftbeobachtung werden Luftbeobachter eingeteilt, die ständig rundumbeobachten und schnell die Ergebnisse melden. Sie müssen gegnerische Flugzeuge und sonstige Luftkampfmittel – soweit überhaupt möglich – nach charakteristischen Merkmalen und den Hoheitszeichen von den eigenen Flugzeugen unterscheiden können.

Bei klarem Wetter können Flugzeuge und andere Luftkampfmittel ohne Fernglas auf etwa 6 bis 8 km gesehen und auf etwa 8 bis 10 km Entfernung gehört werden.
Die Warnung vor dem Luftgegner erfolgt durch Signal oder mündlich.
Die Meldung über den Luftgegner kann zum Beispiel lauten:

„Von rechts kleine Bomberfliegergruppe."

Wenn über Nachrichtenmittel gemeldet wird, ist der Meldung das Wort „Luft" voranzustellen.

Merke:

- Die für den Fliegeralarm festgelegten Signale einprägen;
- gehörte beziehungsweise gesehene Signale über den Fliegeralarm dem Vorgesetzten melden;
- sorgfältig auf die Signale des Vorgesetzten achten und danach handeln;
- bei Nacht die Lichttarnung einhalten, kein Feuer anzünden und nicht dulden, daß Fahrzeuge mit nicht abgedunkelten Lichtquellen fahren;
- bei Luftwarnung nach den Anweisungen der Vorgesetzten handeln;
- das Feuer auf Luftziele nur auf Befehl des Vorgesetzten eröffnen.

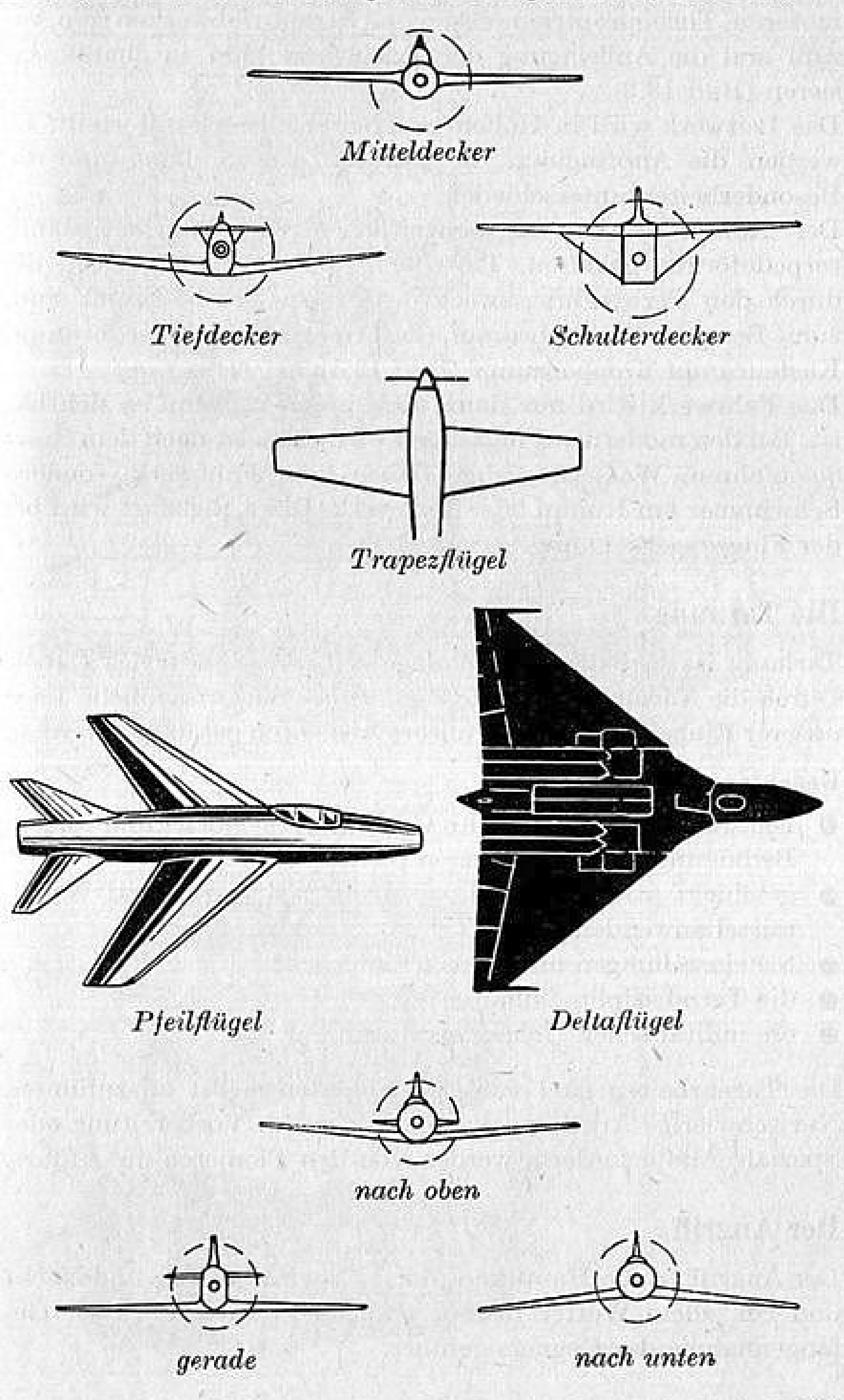
Die Flugzeugerkennung

Bei dem heutigen Stand der Flugzeugentwicklung sind die Unterscheidungsmerkmale der Flugzeuge sehr gering.
Infolge der großen Ähnlichkeit der eigenen und gegnerischen Flugzeuge (zum Beispiel Jagdflugzeuge) wird eine Flugzeugansprache nach den wesentlichsten Merkmalen der Typen durchgeführt.

Die Flugzeugansprache geschieht in folgender Reihenfolge:

- Tragwerk,
- Triebwerk,
- Leitwerk,
- Rumpf,
- Fahrwerk (nur wenn sichtbar).

Als Tragwerk werden die Flügel (Tragflächen der Flugzeuge) bezeichnet. Dabei sind die Arten nach der Anbringung, den Formen und nach der Stellung zu unterscheiden (Bild 13.2).



Arten, Formen und Stellungen von Tragwerken *(Bild 13.2)*

Bei den Triebwerken unterscheidet man zwischen Kolbenmotoren, Turboproptriebwerken und Strahltriebwerken; die Anzahl und die Anbringung der Triebwerke sind zu charakterisieren (Bild 13.3).
Das Leitwerk wird in Höhen- und Seitenleitwerk unterteilt. Es werden die Anbringung, die Formen, die Stellung und die Besonderheiten unterschieden.
Der Rumpf ist bei der neuzeitlichen Konstruktionstechnik torpedoförmig gehalten. Trotzdem gibt es Rumpfformen, die durch den Verwendungszweck des Flugzeuges bestimmt sind, zum Beispiel Walfischrumpf, Zigarrenrumpf, Torpedorumpf, Kastenrumpf, Doppelrumpf (Bild 13.4).
Das Fahrwerk wird nur dann angesprochen, wenn es sichtbar ist. Bei den modernen Flugzeugen wird es meist nach dem Start eingefahren. Wasserflugzeuge haben kein Fahrwerk, sondern Schwimmer am Rumpf oder Tragwerk. Diese Eigenart wird bei der Flugzeugerkennung hervorgehoben.

Die Tarnung

Tarnung ist in jeder Gefechtslage selbstverständliches Gebot. Durch die Tarnung soll der Gegner über die tatsächliche Lage unserer Einheiten und über unsere Absichten getäuscht werden.

Beachte:

- Die Tarneigenschaften des Geländes, die Nacht und andere Bedingungen der begrenzten Sicht ausnützen;
- geschickt struktur- und behelfsmäßige Tarn- und Nebelmittel anwenden;
- Scheinstellungen und -anlagen anlegen;
- die Tarndisziplin einhalten;
- die militärischen Geheimnisse wahren.

Die Tarnarbeiten sind von den Soldaten selbst auszuführen. Nur schwierige Arbeiten, die eine besondere Vorbereitung oder Spezialgeräte erfordern, werden von den Pionieren ausgeführt.

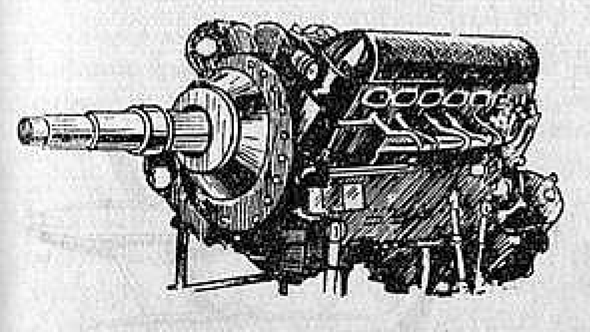
Der Angriff

Der Angriff ist die Hauptkampfart. Er wird bei Tag und Nacht und bei jedem Wetter bis zur völligen Vernichtung oder Gefangennahme des Gegners geführt.

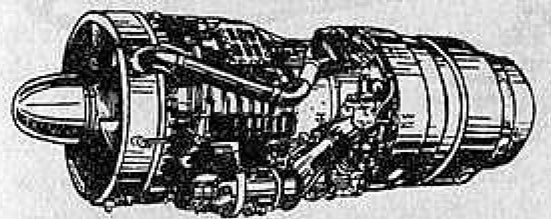
Triebwerke *(Bild 13.3)*

Sternmotor

Propeller-Turbinen-Luftstrahltriebwerke

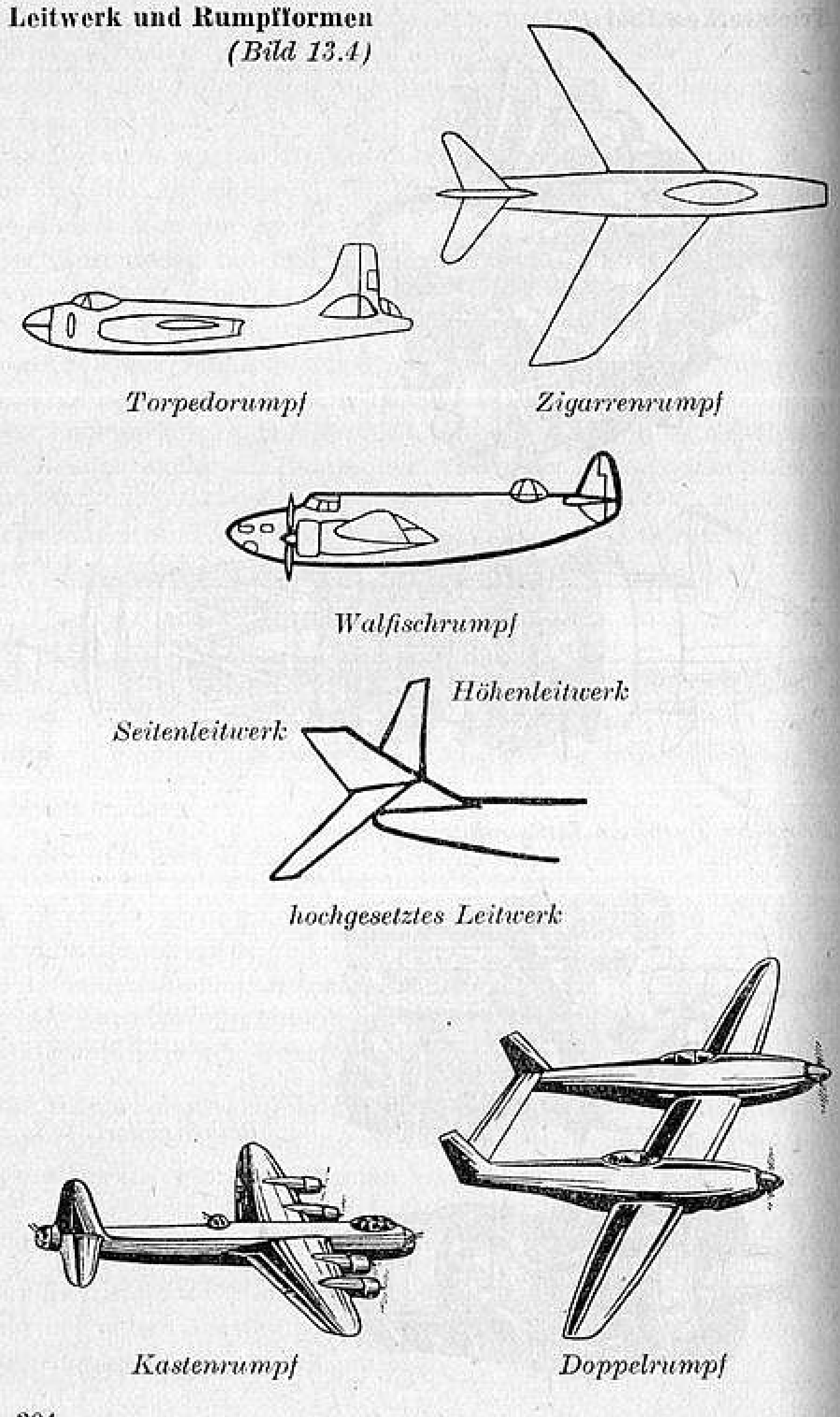


Reihenmotor



Strahltriebwerk

Leitwerk und Rumpfformen
(Bild 13.4)



Torpedorumpf *Zigarrenrumpf*

Walfischrumpf

hochgesetztes Leitwerk

Kastenrumpf *Doppelrumpf*

Der Angriff wird in der Regel aus der Bewegung geführt; er kann auch aus der unmittelbaren Berührung mit dem Gegner begonnen werden.

Beim *Angriff aus der Bewegung* nähern sich die Mot.-Schützen dem Gegner erst unmittelbar vor Beginn des Angriffs, sie greifen ihn an, ohne eine Ausgangsstellung zu beziehen.

Wird der Entfaltungsabschnitt erreicht, gehen die Mot.-Schützen zur Gefechtsordnung über. Unter *Entfaltungsabschnitt* versteht man einen günstigen Geländestreifen, in dem die Einheiten aus der Marschordnung (Vorgefechtsordnung; in der Kompanie die Zugkolonne) in die Gefechtsordnung übergehen.

Die Schützenpanzerwagen nähern sich unter dem Schutz der Feuervorbereitung dem Entfaltungsabschnitt. Aus der Kolonne wird die Zugkolonne und danach die Linie formiert. Die Mot.-Schützen sitzen auf Befehl der Gruppenführer von den Fahrzeugen ab und gehen sofort zur Gefechtsordnung (*Schützenkette*) über; die SPW werden in Deckung gefahren. Ist die Gefechtsordnung eingenommen, greifen die Mot.-Schützen, indem sie den Panzern folgen, den Gegner an. Während des Angriffs sowie in der Tiefe der gegnerischen Verteidigung handeln sie wie beim Angriff aus der unmittelbaren Berührung.

Wenn es die Lage erlaubt, führen die Mot.-Schützen den Angriff, ohne von den SPW abzusitzen. In diesem Falle formieren sich die SPW unter dem Schutz der Feuervorbereitung aus der Zugkolonne in die Gefechtsordnung „*Linie*". Der Entfaltungsabschnitt kann auch, je nach dem Widerstand des Gegners, in Kolonne passiert werden. Nachdem die SPW die Gefechtsordnung „Linie" eingenommen haben, führen die Mot.-Schützen das Feuer in der vom Gruppenführer befohlenen Ordnung. Sie stürmen, gewöhnlich hinter den Panzern, die Stellungen und vernichten kleinere Gruppen des Gegners. Dabei beobachten sie unablässig das Gefechtsfeld, um die Handlungen des Gegners zu verfolgen und nicht auf Minen aufzufahren. Wird der Widerstand des Gegners stärker oder führt er gar einen Gegenangriff, sitzen die Soldaten auf Befehl des Gruppenführers ab und nehmen sofort die Gefechtsordnung (Schützenkette) ein.

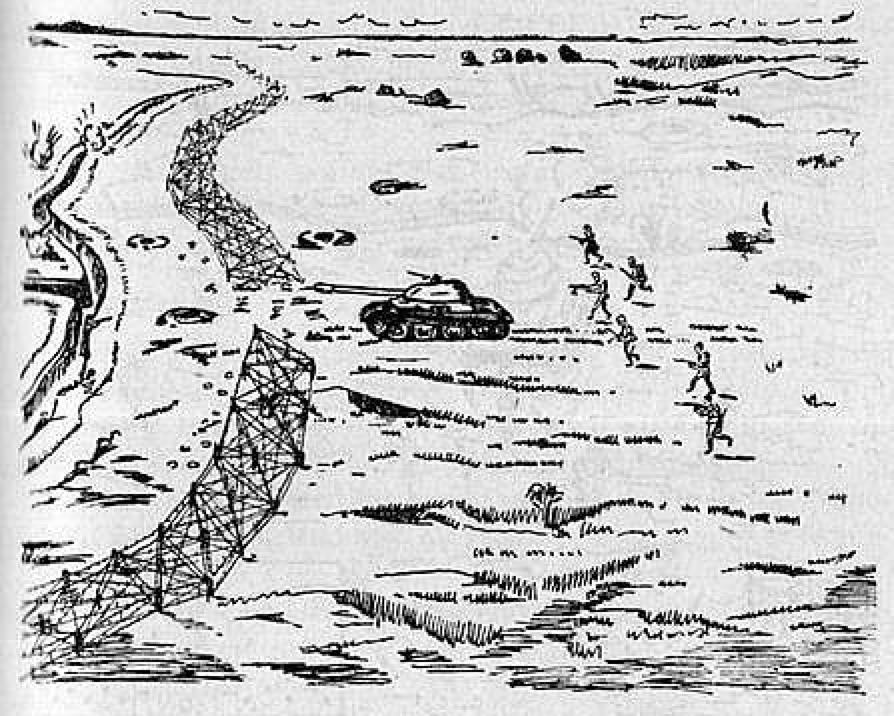
Der Gegner wird durch den entschlossenen Angriff zerschlagen und durch das Feuer aller Waffen, auch der Panzer, Begleitgeschütze und Granatwerfer, vernichtet. Dem Gruppenführer muß sofort gemeldet werden, wenn sich der Gegner zurückzieht.

Auf seinen Befehl sitzen die Soldaten wieder auf und verfolgen den Gegner so entschlossen, daß er sich nicht aus dem Kampf lösen und in einer rückwärtigen Stellung wieder festsetzen kann. Sie fügen ihm größtmögliche Verluste zu.
Beim Angriff aus der unmittelbaren Berührung mit dem Gegner bezieht der Soldat zur befohlenen Zeit die Ausgangsstellung. Als Ausgangsstellung dienen die vorhandenen Gräben, Stellungen und Deckungen; mitunter werden neue angelegt.
Die Ausgangsstellungen werden gedeckt und gewöhnlich bei Nacht bezogen.
In der Ausgangsstellung haben sich die Soldaten zu tarnen und bereit zu sein, einen möglichen Angriff des Gegners abzuwehren.
Um ein schnelles und entschlossenes Vorgehen zu gewährleisten, ist das Feuer mit der Bewegung geschickt zu verbinden und das Zusammenwirken untereinander ununterbrochen aufrechtzuerhalten. Der Soldat greift in der Schützenkette seiner Gruppe an, die kühn und entschlossen hinter den Panzern vorgeht und die Wirkung des Artilleriefeuers ausnutzt.

Jeder Soldat muß wissen:

- welche Ziele oder Grabenabschnitte die Gruppe während der Feuervorbereitung zu beschießen hat;
- in welcher Reihenfolge das Feuer beim Vorgehen zum Angriff zu führen ist;
- wo sich die Gassen in den Sperren befinden und in welcher Reihenfolge sie zu passieren sind;
- das Angriffssignal.

Auf das Kommando (Signal): „Fertigmachen zum Sturmangriff!" sind die Waffen nachzuladen, die Handgranaten vorzubereiten und die Ausrüstung zu überprüfen. Danach meldet jeder Soldat die Angriffsbereitschaft.
Auf das Kommando (Signal): „Zum Sturmangriff – vorwärts!" hat jeder Soldat schnell den Graben zu verlassen, seinen Platz in der Schützenkette einzunehmen und mit beschleunigtem Schritt vorzugehen. Dabei ist der Gegner in der vom Gruppenführer befohlenen Ordnung zu beschießen (Bild 13.5).
Die Gassen in den Sperren sind im Laufschritt (gewöhnlich in Reihe hinter den Panzern) zu überwinden. Danach ist sofort



13.5 Gruppe beim Sturmangriff

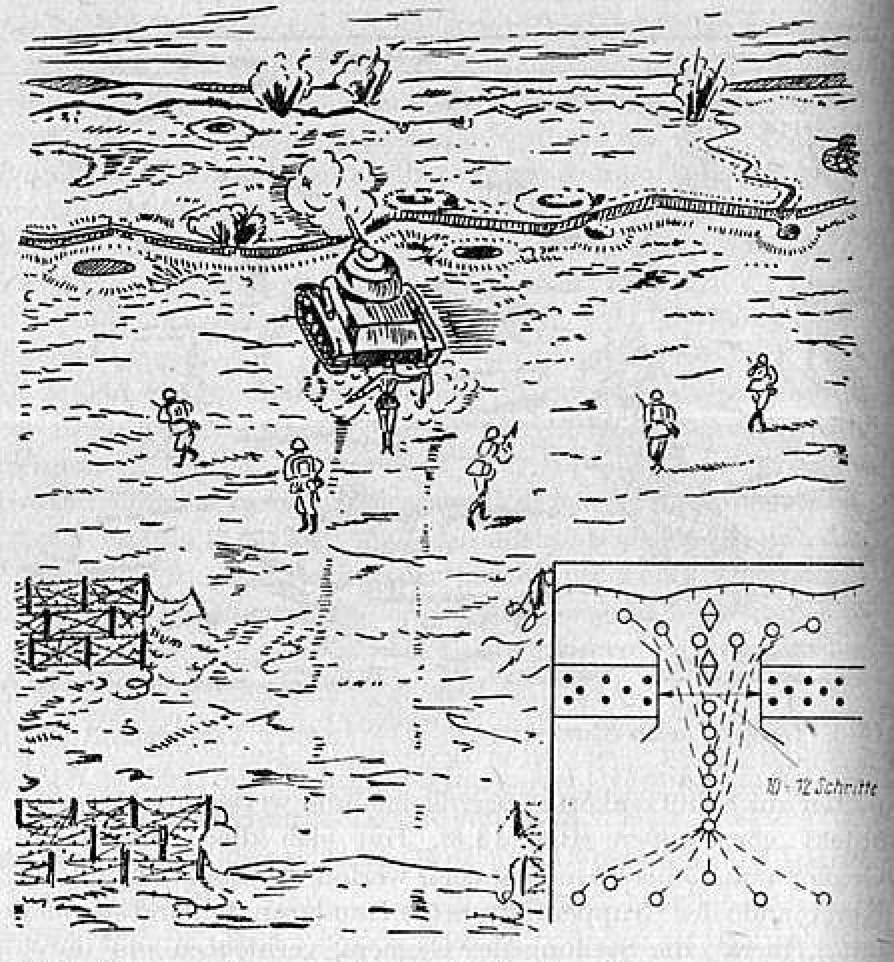
wieder zur Schützenkette überzugehen und weiter zum Angriffsobjekt vorzustoßen (Bild 13.6). Hat sich die Gruppe dem Gegner auf 25 bis 30 m genähert, werfen die Soldaten auf das Kommando des Gruppenführers die Handgranaten und stürmen mit „Hurra" die Stellung des Gegners, vernichten ihn durch Feuer und mit Bajonett und greifen weiter in der befohlenen Richtung an, ohne sich in den Gräben und Stellungen aufzuhalten.

Niemand hat das Recht zurückzubleiben. Selbst das erfolgreiche Vorgehen eines einzelnen Soldaten muß sofort von den anderen Soldaten unterstützt werden.

Beachte:

> Jeder Soldat muß bestrebt sein, möglichst schnell an den Gegner heranzukommen und ihn durch Feuer und mit Handgranaten zu bekämpfen und im Nahkampf zu vernichten.

Im Angriff ist jeder Soldat verpflichtet, durch sein Feuer, mit Handgranaten und Bajonett den benachbarten Soldaten Hilfe zu leisten, den Maschinengewehren, Geschützen und Panzern



13.6 Überwinden einer Sperre durch eine Gasse

Ziele zuzuweisen, ihre Handlungen durch Feuer zu decken und ihnen, wenn notwendig, bei ihrem Vorgehen zu helfen.
Er hat unaufhaltsam vorzugehen. Bleiben die Panzer zurück, ist ohne Panzer weiter anzugreifen.
Artillerie- (Granatwerfer-) Feuer des Gegners ist durch einen geschlossenen Sprung nach vorn zu überwinden.
Wird festgestellt, daß sich der Gegner zurückzieht, so wird sofort (auf Befehl des Vorgesetzten) zur Verfolgung übergegangen. Die Verfolgung wird gewöhnlich aufgesessen auf SPW (Kfz.) oder Panzer geführt. Der Gegner ist unablässig und entschlossen zu verfolgen, damit er sich nicht lösen und wieder festsetzen kann. Räume, die Kernwaffenschlägen ausgesetzt waren, überwinden

die Soldaten ebenfalls aufgesessen auf SPW (Kfz.) oder Panzer; wenn nicht anders möglich, werden sie mit Hilfe der persönlichen Schutzausrüstung unter Fortsetzung der Gefechtshandlungen überwunden.
Wurde die Aufgabe gestellt, das eingenommene Gelände zu befestigen, so ist im befohlenen Abschnitt sofort Stellung zu beziehen und zur Verteidigung überzugehen.

Der Nachtangriff

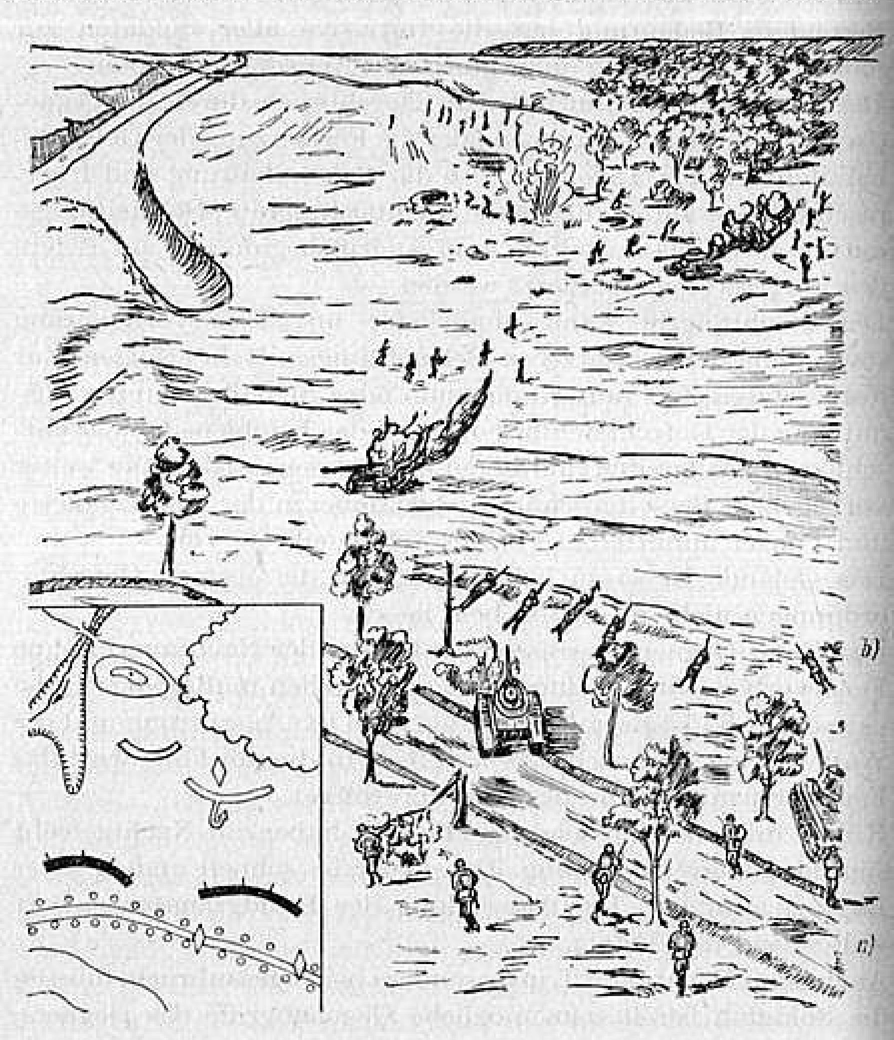
Die Nacht gewährleistet die Überraschung und gestattet aktive und entschlossene Handlungen mit geringen Verlusten.
Besondere Bedeutung hat die Initiative aller Soldaten zur schnellen Ausnutzung einer günstigen Angriffsmöglichkeit.
Der Nachtangriff kann mit dem Durchbruch durch die gegnerische Verteidigung beginnen oder die Fortsetzung der Gefechtshandlungen vom Tage sein. Um die Geheimhaltung und Überraschung zu wahren, dürfen die Nachtsichtgeräte, Beleuchtungsmittel und Signalmittel bis zum Angriffsbeginn nur auf Befehl des Vorgesetzten eingesetzt werden.
Der Nachtangriff kann ohne oder mit Feuervorbereitung sowie ohne den Einsatz von Beleuchtungsmitteln erfolgen. Zur festgesetzten Zeit (auf Kommando oder Signal) ist unter Ausnutzung der Gefechtsfeldbeleuchtung das befohlene Objekt entschlossen anzugreifen und in der angewiesenen Richtung weiter vorzugehen. Begleitgeschütze gehen dabei in der Schützenkette und Panzer unmittelbar vor der Schützenkette vor.
Das Gelände ist so zu beleuchten, daß die eigenen Gefechtsordnungen nicht im Lichtschein liegen.
Damit der Gegner überrascht wird, kann der Nachtangriff ohne Feuervorbereitung beginnen. Beim Vorgehen muß völlige Ruhe herrschen. Es ist darauf zu achten, daß die Ausrüstung und die Waffen keine Geräusche verursachen. In diesem Falle wird das Feuer erst mit Beginn des Angriffs eröffnet.
Kühne und entschlossene Handlungen haben im Nachtgefecht eine besondere Bedeutung. Das Feuer ist schnell und in jeder Lage zu eröffnen. Die Anwendung der Handgranaten sichert weitgehend den Erfolg.
Auch beim Nachtangriff, insbesondere bei Tagesanbruch, müssen die Soldaten bereit sein, mögliche Gegenangriffe des Gegners, besonders seiner Panzer, abzuwehren.

Die Verteidigung

Die Verteidigung hat das Ziel:

- den Angriff überlegener Kräfte des Gegners abzuwehren;
- dem Gegner beträchtliche Verluste zuzufügen;
- die bezogenen Stellungen zu behaupten und günstige Voraussetzungen für den Übergang zum Angriff zu schaffen.

Zur Verteidigung kann bei unmittelbarer oder bei nicht unmittelbarer Berührung mit dem Gegner eilig oder frühzeitig übergegangen werden. Im Verlaufe des Angriffs kann die Verteidi-



13.7 Abwehr eines Gegenangriffs

gung auf Befehl bezogen werden, um eingenommene Abschnitte und Objekte zu befestigen, Gegenangriffe überlegener Kräfte des Gegners abzuschlagen und die Flanken der angreifenden Einheiten zu sichern (Bild 13.7).

Die Verteidigung muß standhaft und aktiv sein, um den Angriff der Panzer und der Infanterie des Gegners abwehren und einen in die Verteidigung eingedrungenen Gegner vernichten zu können.

Der Soldat hat die ihm befohlene Stellung hartnäckig zu verteidigen und darf sie ohne Befehl seines Vorgesetzten nicht verlassen. Innerhalb eines 400 m breiten Streifens muß er jeden Geländepunkt vor seiner vorderen Linie wirksam beschießen können. Er muß bereit sein, in der Nacht sowie unter anderen Bedingungen der begrenzten Sicht Manöver durchzuführen und das Feuer zu führen.

Die Maschinengewehre erhalten einen Hauptschußsektor und mehrere zusätzliche Schußrichtungen. Die Schußstreifen der Nachbarn müssen sich an den Nähten und Flanken kreuzen.

In der Verteidigung muß der Soldat wissen:

- wo sich der Gegner befindet;
- welche Handlungen er zur Zeit durchführt;
- ob sich eigene Truppen (Gefechtsvorposten, Sicherungseinheiten und Aufklärungstrupps) vor der vorderen Linie befinden und wo sie den eigenen Graben passieren;
- die eigene Aufgabe;
- den Schußsektor oder -streifen und die O-Punkte;
- wann kann das Feuer selbständig und wann nur auf den Befehl des Gruppenführers eröffnet werden;
- wo sich der Nachbar befindet und wer es ist, dessen Aufgabe und den Schußsektor oder -streifen;
- den Platz seiner Vorgesetzten (Gruppenführer, Zugführer und Kompaniechef);
- wo sich die Munitionsstelle und der Verbandplatz befinden;
- die Signale.

Beim Übergang zur Verteidigung haben die Soldaten sofort mit dem pioniermäßigen Ausbau der Stellungen zu beginnen.

Dabei müssen gewährleistet sein:

- Beobachtung des Gefechts- beziehungsweise Vorfeldes;
- ständige Gefechtsbereitschaft zur Abwehr eines gegnerischen Angriffs und Schutz vor Kernwaffen und andere Massenvernichtungsmittel.

Besteht keine unmittelbare Berührung mit dem Gegner, so sind die Pionierarbeiten bei Tag und Nacht, bei Berührung mit dem Gegner gewöhnlich nur bei Nacht durchzuführen. Die Stellungen sind entsprechend dem Gelände anzulegen. Sie müssen Flanken- und Kreuzfeuer gestatten. Es müssen gute Beobachtungsmöglichkeiten und gutes Schußfeld vorhanden sein. Die Gräben und Feuerstellungen, die in der Nacht ausgebaut wurden, müssen vor Tagesanbruch getarnt (dem Gelände angepaßt) werden, auch wenn die Arbeiten noch nicht beendet wurden. Die Pionierarbeiten werden gewöhnlich in folgender Reihenfolge durchgeführt: Zuerst werden Schützenlöcher ausgehoben und dann zu Gräben verbunden, das Schußfeld gesäubert und die Hauptfeuerstellungen ausgebaut sowie Sperren errichtet.

In der Verteidigung müssen folgende Grundsätze beachtet werden:

- In der Stellung der Gruppe befinden sich ständig ein Beobachter und ein diensthabender lMG- oder MPi-Schütze, um den Gegner zu beobachten, einzelne Ziele zu bekämpfen und die Pionierarbeiten des Gegners zu verhindern.
  Der diensthabende Schütze bezieht eine Wechselfeuerstellung und eröffnet beim Auftauchen des Gegners auf eine bestimmte Entfernung das Feuer.
- Mit Beginn der Feuervorbereitung des Gegners wird auf Befehl der Gruppenbunker bezogen (außer vom Beobachter und dem diensthabenden Schützen).
- Mit Beginn des Angriffs hat der Soldat auf Befehl oder selbständig schnell und treffsicher den Gegner zu bekämpfen. Dabei ist die Infanterie von den Panzern zu trennen. Gegnerische Panzer sind durch die Panzerbüchse und mit Handgranaten zu vernichten.
- Hat sich der Gegner der Stellung bis auf 30 oder 40 m genähert, so sind die Handgranaten zu werfen.

- Gelingt dem Gegner ein Einbruch, ist er durch Feuer, Handgranaten und im Nahkampf zu vernichten. Die besetzte Stellung ist hartnäckig zu behaupten.
- Der Nachbar ist durch Feuer zu unterstützen.
- Nach der Abwehr des Angriffs sind die Stellungen auszubessern und die Tarnung zu erneuern; die Einsatzbereitschaft der Waffen ist herzustellen und den Verwundeten die Erste Hilfe zu erweisen.

Die Verteidigung bei Nacht

Die Verteidigung bei Nacht wird in der Regel am Tage vorbereitet und unterscheidet sich im wesentlichen nicht von der am Tage.

Die zusätzlichen Maßnahmen bestehen im

- Einrichten der Waffen zum Schießen bei Nacht und begrenzter Sicht;
- Einsetzen von zusätzlichen Beobachtern und Horchposten;
- Beziehen von Wechselstellungen durch bestimmte Waffen;
- Vorbereiten des Feuers verschiedener Waffen in besonders gefährdeten Richtungen und Abschnitten;
- Einsetzen von Nachtsichtgeräten;
- Beleuchten des Gefechtsfeldes.

Merke:

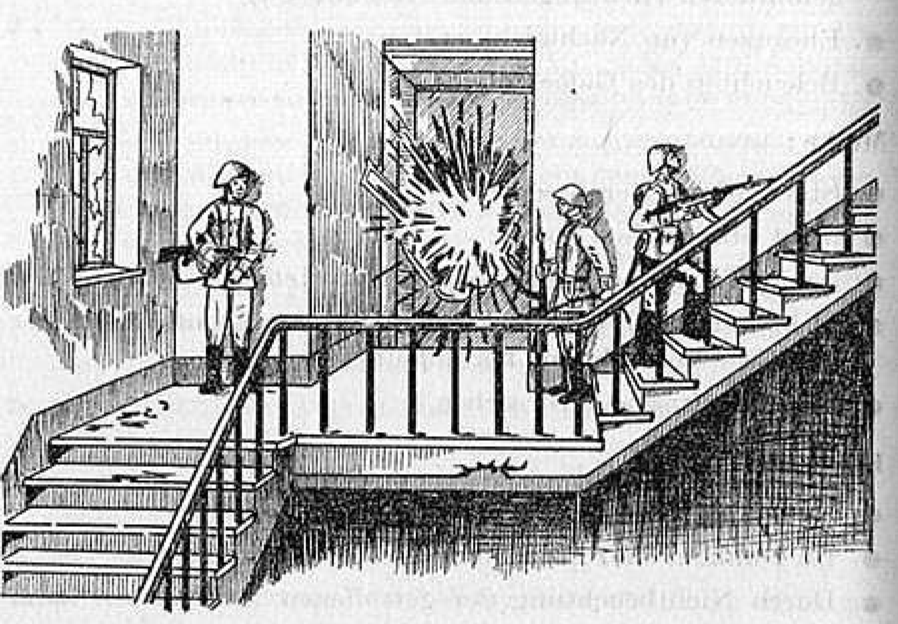
- Stets gefechtsbereit sein;
- nicht überraschen lassen;
- streng Tarn- und Lichtdisziplin einhalten;
- nicht außerhalb der Deckungen, vor der Front und in der Tiefe der Verteidigung herumlaufen;
- keine Geräusche verursachen.

Beachte:

- Nachts sind Geräusche weit hörbar.
- Im Dunkeln sind Einzelheiten schlecht erkennbar.
- Durch Nichtbeachtung der getroffenen Maßnahmen kann die Einheit verraten werden.

Der Ortskampf

Der Ortskampf verlangt gut ausgebildete und mutige Soldaten, die jederzeit in der Lage sind, selbständig und initiativreich zu handeln.
Der Angriff in einer Ortschaft wird durch hartnäckigen Widerstand des Gegners und zahlreiche Besonderheiten erschwert. Der Gegner muß nicht nur in jedem Stadtviertel, von jedem Platz und in jedem Haus, sondern in jedem Treppenflur, in jeder Etage und in jedem Raum vernichtet werden.
Zum Vorgehen werden weitgehend die Hinterhöfe und Gärten zwischen den Häusern ausgenutzt. Ist das Vorgehen auf der Straße unumgänglich, so wird auf beiden Seiten entlang der Häuserfront vorgegangen. Dabei wird nach vorn gesichert. Die gegenüberliegenden Häuser werden beobachtet und, wenn nötig, unter Feuer genommen.
Bei der Einnahme eines Gebäudes arbeiten sich die Soldaten unter Feuerschutz an das Objekt (Gebäude) heran, schaffen Breschen, dringen ins Innere ein und vernichten den Gegner durch Feuer und Handgranaten oder nehmen ihn gefangen. Dabei haben sie sich gegenseitig zu decken und vor Überraschungen zu schützen (Bild 13.8).



13.8 Kampf in einem Gebäude

Bei der Einnahme eines Gebäudes kann wie folgt vorgegangen werden:

Bei der Einnahme des Erdgeschosses

- Keller und Treppenaufgänge sichert je ein Soldat, die anderen Soldaten räumen das Erdgeschoß vom Gegner.

Beim Säubern des Kellers vom Gegner

- Treppenaufgänge und Deckendurchbrüche zum ersten Stockwerk und zum Keller sichern.
- Kellerräume vom Gegner säubern.
- Vorhandene Mauer- und Wanddurchbrüche feststellen und, wenn notwendig, sichern.

Bei der Einnahme des ersten Stockwerkes

- Treppenabsätze sprungweise unter gegenseitigem Feuerschutz nehmen.
- Wände des Treppenhauses mit der MPi in einem Auftreffwinkel von 45° beschießen, um Abpraller zu erhalten.
- Handgranate auf den nächsten Treppenabsatz werfen.
- Treppenaufgang zum zweiten Stockwerk sichern.
- Räume des Stockwerks vom Gegner säubern.
- Die Schützen aus dem Erdgeschoß, die die Durchbrüche zum ersten Stockwerk sicherten, nachziehen.

Auf diese Art und Weise ist der Kampf bis zum Dach fortzusetzen.

Beachte:

- Türen nicht mit der Hand öffnen, beim Öffnen sofort in Deckung gehen.
- In Räume, die der Gegner besetzt hält, vorher eine Handgranate werfen oder in den Raum schießen.
- Nicht auf Schwellen oder lose Dielenbretter treten. Fußbodenbelag vor dem Betreten mit der Waffe oder einem Stock anheben oder abtasten.
- Vor dem Durchsuchen dunkler Nischen, Balkone, Gänge usw. eine Handgranate werfen oder Feuerstöße aus der Maschinenpistole abgeben.

- Gegenstände, Einrichtungen aller Art nicht berühren und benutzen (Gefahr der Auslösung angebrachter Sprengladungen).
- Immer bereit sein, vorhandene Deckungen auszunutzen und geworfene Handgranaten abzuwehren. Auf Bilder, Spiegel usw. besonders achten, da diese Gegenstände zum Tarnen der Schießscharten durch den Gegner ausgenutzt werden.
- Beim Eintritt vom Hellen ins Dunkle ist der Angreifer im Nachteil.
- Jeder Soldat muß die Anschläge mit seiner Waffe rechts und links beherrschen.
- Das Abschießen von Leuchtpatronen in einem Raum hat eine große moralische Wirkung auf den Gegner.
- In Gebäuden und Räumen immer bestrebt sein, Rückendeckung zu halten.
- Beim Sichern und Beobachten von Gebäudeecken oder von Ecken in Räumen und Gebäuden aus Waffe so halten, daß sie vom Gegner nicht gesehen werden kann. Beobachtungsplatz möglichst in Erdbodenhöhe wählen.
- Vom eingenommenen Gebäude aus ist das Vorgehen der Nachbarn zu unterstützen.
- Beim Befestigen der eingenommenen Gebäude sind Schießscharten in den mit Sandsäcken oder ähnlichem ausgefüllten Türen und Fenstern sowie in den Wänden zu schaffen.
- Die Decken sind zusätzlich abzustützen und um das Gebäude Sperren anzulegen.
- MG-Stellungen werden vor allem im Erdgeschoß oder im Keller (wenn er hoch liegt) eingerichtet.
- Brandschutzmaßnahmen müssen getroffen werden.
- Zu den Räumen und Stockwerken werden zusätzlich Verbindungswege geschaffen.
- Jedes zur Verteidigung eingerichtete Gebäude muß zwei Ausgänge besitzen, die in verschiedene Richtungen führen. Ein Ausgang kann als verdeckter Verbindungsgraben angelegt werden, um ihn bei Mauereinstürzen oder Bränden benutzen zu können.

Der Waldkampf

Der Wald begünstigt die gedeckte Unterbringung, überraschende Überfälle und nicht zuletzt die Tarnung. Er erschwert Manöver, die Beobachtung, die Führung und Orientierung. Im Wald ist nur geringes Schußfeld vorhanden.

Im Waldkampf sind die Abstände von Mann zu Mann zu verringern. Der Angriff erfolgt aus geringeren Entfernungen. Es sind besonders Baumkronen und Dickichte zu beobachten.

Jeder Soldat muß sich vor Überraschungen durch den Gegner sichern, sich schnell orientieren und initiativreich handeln.

Der Soldat muß es verstehen, Bäume, Baumstümpfe, Büsche usw. geschickt für die Tarnung und als Deckung auszunutzen. Er muß schnell reagieren, um den Gegner zuvorzukommen, sicher seine Waffe bedienen und gewandt im Nahkampf sein (Bild 13.9).

Es ist anzustreben, den Gegner nicht von vorn, sondern von der Flanke und vom Rücken aus anzugreifen. Das Vorgehen auf offenen Flächen, Lichtungen, Schneisen und Waldwegen ist soweit wie möglich zu vermeiden. Sind diese dennoch zu überqueren, so geschieht dies in geschlossenen Sprüngen oder einzeln.

Der Marsch

Der Marsch kann zu Fuß, auf Fahrzeugen, mit der Eisenbahn, auf dem Luft- und auf dem Seewege erfolgen.

Bei jedem Marsch müssen die Soldaten rechtzeitig und in voller Gefechtsbereitschaft im befohlenen Raum eintreffen.

Der Marsch erfolgt gewöhnlich bei Nacht oder unter anderen Bedingungen der begrenzten Sicht.

Die Märsche werden eingeteilt in Normal- und Eilmärsche.

Die mittleren Marschgeschwindigkeiten beim Normalmarsch betragen:

- beim Kfz.-Marsch bei Nacht 20 bis 25 km/h und am Tage 25 bis 30 km/h — Abstand von Fahrzeug zu Fahrzeug 25 bis 50 m;
- beim Fußmarsch bei Tag und Nacht 4 bis 5 km/h;
- bei einem Marsch auf Skiern 5 km/h.

Eilmärsche werden unter den gegebenen Bedingungen mit längerer Marschdauer durchgeführt.

Rasten werden festgelegt, abhängig von der Aufgabe und der konkreten Lage.



13.9 Kampf um eine Waldlichtung

Beachte:

- Vor dem Marsch den Sitz des Schuhwerks (Fußlappen) und der Bekleidung und Ausrüstung überprüfen.
- Auf dem Marsch die befohlene Ordnung und Disziplin halten und Tarnung beachten.
- Stets nur die rechte Fahrbahnseite oder den Straßenrand benutzen (Unfallgefahr).
- Bei Schäden an Fahrzeugen rechts heranfahren, Schaden beheben, am Schluß einreihen und bei Rasten wieder den Platz in der Marschordnung einnehmen.
- Bei kleinen Rasten auf das Kommando des Einheitsführers in der festgelegten Ordnung sich nach rechts in das Gelände begeben, ansonsten wird die Marschordnung beibehalten.
- Beim Beziehen von Rastplätzen Tarnung beachten, sich nicht von der Einheit entfernen.
- Bei Fortsetzung des Marsches keine Dokumente, Ausrüstungsgegenstände, Zeitungen, Papier usw. liegenlassen.
- Bei Fliegeralarm entsprechend den Befehlen des Vorgesetzten Marsch mit erhöhter Geschwindigkeit unter Vergrößerung der Abstände fortsetzen oder schnell in Deckung gehen und, wenn notwendig, auf Kommando tief fliegende gegnerische Flugzeuge beschießen.
- Beim Nachtmarsch Licht- und Geräuschtarnung einhalten.

- Bei Rasten im Winter warmhalten.
- Signale kennen und gegebene Signale weitergeben.

Damit die Stetigkeit des Marsches und der Schutz vor Überraschungen gewährleistet sind, wird eine Marschsicherung gebildet. Dabei handeln die Soldaten im Rahmen ihrer Gruppe.

Der Feldwachdienst

Die zum Feldwachdienst eingesetzten Soldaten haben die Aufgabe:

- den Erdgegner rechtzeitig zu erkennen und die eigenen Truppen zu warnen;
- das Vordringen der gegnerischen Aufklärung zur eigenen Truppe zu verhindern;
- ihre Stellungen bei einem gegnerischen Angriff hartnäckig zu verteidigen;
- Personen oder Trupps, die die Parole nicht kennen, das Passieren der Linie des Feldwachdienstes zu verwehren.

Im Feldwachdienst werden die Soldaten als selbständiger Feldposten, als Feldposten oder als Beobachter eingesetzt.

Der selbständige Feldposten besteht aus drei bis vier Soldaten, einschließlich Feldpostenführer und untersteht dem Diensthabenden. Die Stellung des selbständigen Feldpostens ist vom Unterbringungsraum 500 m entfernt. Alle 24 Stunden erfolgt die Ablösung. Die Reihenfolge des Dienstes und der Ruhe bestimmt der Postenführer. Es müssen ständig zwei Soldaten den Dienst versehen. Die Verbindung zum selbständigen Feldposten besteht gewöhnlich aus Drahtmitteln.

Fremden Personen ist der Zutritt zum Unterbringungsraum zu verwehren; wenn notwendig, sind die betreffenden Personen dem Diensthabenden zu übergeben.

Der Feldposten wird von der Feldwache zur Beobachtung der Zugänge und Straßen, die zum Raum der zu sichernden Einheit führen, und zur Warnung beim Auftauchen des Gegners ausgestellt.

Der Feldposten besteht aus zwei bis drei Soldaten, wovon einer als Feldpostenführer bestimmt wird. Abhängig von der Lage, dem Gelände und den Sichtverhältnissen, geht der Feldposten bis zu 300 m vor oder seitlich der Einheit in Stellung. Der Feldposten wird alle 2 bis 3 Stunden abgelöst (bei Unwetter, Hitze und starkem Frost jede Stunde).

Die Stellung muß eine gute Rundumbeobachtung, Feuerführung und Tarnung gewährleisten. Der Feldposten muß den zugewiesenen Beobachtungssektor kennen. Gefährdete Zugänge oder Richtungen sind besonders zu beobachten. Die Signale der Verbindung und die Parole müssen ihm bekannt sein.
In welcher Reihenfolge die Stellung des Feldpostens auszubauen ist, wird vom Vorgesetzten befohlen.
Nähern sich dem Feldposten Personen oder Fahrzeuge von der Seite des Gegners, so sind diese anzuhalten. Gleichzeitig ist der Einheitsführer, dem der Feldposten untersteht, herbeizurufen. Bis zum Eintreffen des Einheitsführers darf sich der Feldpostenführer (Feldposten) in keinerlei Gespräche mit den festgehaltenen Personen einlassen.
Alle Personen, die sich dem zu sichernden Raum nähern und die Parole nicht kennen, sind festzuhalten.
Eigene Armeeangehörige, die die Parole kennen, hat der Feldposten (selbständige Feldposten) passieren zu lassen.
Wurde der Gegner festgestellt, so hat dies der Postenführer dem Vorgesetzten zu melden. Einzelne Soldaten des Gegners sind vom Feldposten gefangenzunehmen. Auf stärkere gegnerische Trupps ist das Feuer zu eröffnen.
Beobachter werden ausgeschickt, um das Gelände aufzuklären, die Wachsamkeit der Feldposten zu überprüfen und die Verbindung mit den benachbarten Feldwacheinheiten und Feldwachen aufzunehmen und aufrechtzuerhalten.
Die Beobachter handeln jeweils zu zweit: Einer davon wird als Verantwortlicher eingeteilt. Den Beobachtern müssen die Aufgabe, der Marschweg und die Parole bekannt sein. Die Beobachtung darf nicht unterbrochen werden.
Einzelne Soldaten des Gegners sind von den Beobachtern gefangenzunehmen oder zu vernichten. Personen, die die Parole nicht kennen, sind festzuhalten und dem Vorgesetzten zu übergeben. Bei Widerstand oder Fluchtversuch ist von der Waffe Gebrauch zu machen. Wird ein gegnerischer Trupp festgestellt, so hat der verantwortliche Beobachter sofort die nächste Feldwacheinheit oder selbständige Feldwache zu verständigen.
Der verantwortliche Beobachter, der zur Verbindung mit den benachbarten Feldwacheinheiten und Feldwachen ausgeschickt wurde, hat nach der Ankunft am Bestimmungsort dem Führer der Feldwacheinheit oder der Feldwache die ihm mitgeteilten

Angaben sowie alle auf seinem Wege gemachten Beobachtungen zu melden und neue Informationen zur Übermittlung an seinen Einheitsführer entgegenzunehmen; danach kehren die Beobachter auf dem befohlenen Wege zu ihrer Feldwacheinheit zurück.

Die Parole und das Kennwort

Um die eigenen Soldaten und Einheiten (Spähtrupps, Stoßtrupps, Aufklärungseinheiten usw.) vom Gegner zu unterscheiden, werden die Parole und das Kennwort befohlen. Sie behalten in der Regel für 24 Stunden Gültigkeit und werden nur mündlich mitgeteilt.

Die Parole und das Kennwort beginnen mit ein und demselben Buchstaben.

Die Parole erhält die Bezeichnung einer Waffe, eines technischen Kampfmittels oder Ausrüstungsgegenstandes und das Kennwort die Bezeichnung einer Ortschaft oder eines Flusses (zum Beispiel Handgranate — Havel).

Die Parole wird den Angehörigen des Feldwachdienstes, dem 24-Stunden-Dienst, der Aufklärung und den Personen mitgeteilt, die mit einem Auftrag aus dem zu sichernden Raum geschickt werden.

In der Nacht wird auch im Raum der Unterbringung die Parole angewandt.

Außer der Parole wird das Kennwort den Einheitsführern der selbständigen Feldwacheinheiten, Feldwacheinheiten, selbständigen Feldwachen, Feldwachen und den Führern von Aufklärungseinheiten sowie auch den Personen mitgeteilt, die Meldungen zu überbringen haben.

Nach der Parole werden Personen gefragt, die die Linie der Feldwachdienste von beiden Seiten überschreiten, sowie Personen, die sich in der Nacht im Unterbringungsraum bewegen. Das Kennwort haben die zum Feldwachdienst bestimmten Einheitsführer von den Personen zu verlangen, die Meldungen überbringen, sowie von dem Einheitsführer, der eine Aufklärung durchführt.

Durch das Kennwort können sich die zur Aufklärung eingesetzten Einheiten gegenseitig zu erkennen geben.

Die Parole und das Kennwort werden leise gegeben. Diejenigen, die die Parole nicht kennen, werden von der Sicherung, dem Feldwachdienst oder dem 24-Stunden-Dienst festgenommen.

Panzererkennung und Panzerbekämpfung

Im modernen Gefecht, besonders unter den Bedingungen des Einsatzes von Kernwaffen und anderen Massenvernichtungsmitteln, wird von allen Armeen dem Einsatz von Panzern große Bedeutung beigemessen, da die Panzer relativ geringere Ausfälle beim Einsatz dieser Mittel haben als andere Waffengattungen. Davon ausgehend, müssen alle Soldaten in der Panzerbekämpfung ausgebildet sein. Neben der Panzerbekämpfung durch Panzerabwehrraketen, Artillerie, Panzer, Flugzeuge und sonstige Mittel kommt der Panzernahbekämpfung eine große Bedeutung zu.

Um jedoch jeden Panzer erfolgreich bekämpfen zu können, ist es erforderlich, daß alle Soldaten die Panzertypen des Gegners kennen und sie von den eigenen Panzern unterscheiden können. Desgleichen ist davon abhängig, welche Mittel und Methoden der Soldat zur Bekämpfung des Panzers am zweckmäßigsten anwendet.

Panzererkennung

In den Armeen der NATO-Staaten sind gegenwärtig in der Hauptsache folgende Panzertypen im Einsatz: M 41; AMX 13; M 47; M 48; M 48 A 2; Centurion MK III; Conqueror; M 103; M 60; M 50 und EBR 75. Von diesen Panzern werden der M 41 und der AMX 13 als Aufklärungspanzer, die Panzer M 50 und EBR 75 als Jagdpanzer und die übrigen Panzer als Kampfpanzer eingesetzt.

Der Typ des Panzers ist gewöhnlich an der Form der Wanne und des Turmes sowie an der Kanone und am Laufwerk zu erkennen.

Der Panzer M 41 hat eine sehr niedrige Panzerwanne, einen sehr abgeschrägten Turm, eine große Heckauslage des Turmes und fünf Laufrollen. Die Dicke der Panzerung beträgt etwa 20 bis 40 mm. Besonders verwundbar ist der Panzer am Turmkranz und an der Wanne zwischen den Lauf- und Stützrollen. Der Panzer ist mit einer 76,2-mm-Kanone und mit zwei MGs ausgerüstet (Bild 13.10).

Der Panzer AMX 13 ist sehr niedrig (Höhe 2,23 m). Der Turm ist verhältnismäßig groß und hat eine große Heckauslage. Am Turm des AMX 13 kann ein Raketenabschußgestell angebracht



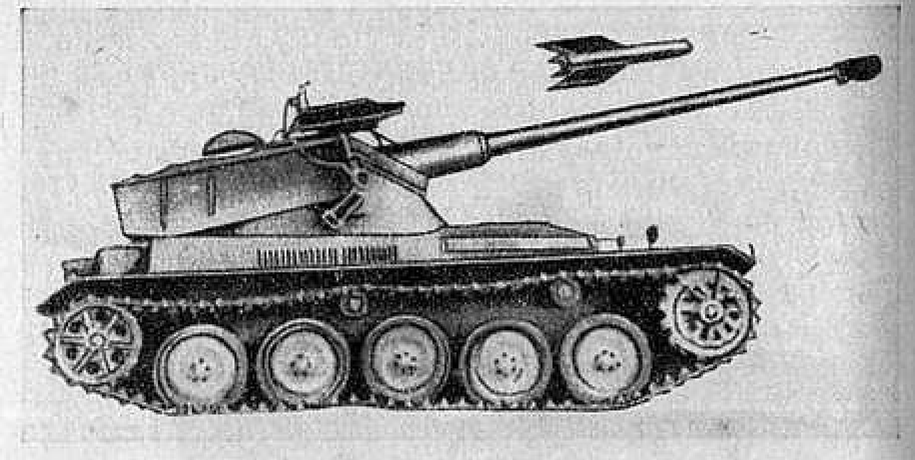
13.10 Panzer M 41

sein. Das Rohr der Kanone ist überlang. Das Laufwerk hat ein großes, vornliegendes Antriebsrad, fünf Laufrollen und zwei Stützrollen. Die Panzerung ist etwa 20 bis 40 mm dick. Der Panzer ist an allen Stellen gleich verwundbar. Er hat eine 75-mm-Kanone und ein MG (Bild 13.11).

Die Panzer M 47, M 48 und M 48 A 2 haben eine große Heckauslage des Turmes, stark abgeschrägte Turmpanzerplatten, nach oben und unten stark abgeschrägte Bugpanzerplatten, ein Fla-MG und sechs Laufrollen. Der Panzer M 48 (Bild 13.12) hat fünf und die beiden anderen haben drei Stützrollen. Außerdem ist der Panzer M 48 an einer übermäßig langen und der Panzer M 48 A 2 (Bild 13.13) an der querliegenden Mündungsbremse zu erkennen. Der Panzer M 48 A 2 hat außerdem noch eine Kommandantenkuppel. Die Dicke der Panzerung liegt bei dem M 47 (Bild 13.14) und dem M 48 zwischen 50 und 115 mm. Die verwundbarsten Stellen sind die Wanne zwischen den Lauf- und Stützrollen, die Walzenblende unterhalb der Kanone und das Heck des Panzers.

Die Panzerung des M 48 A 2 ist etwas dicker. Die verwundbarsten Stellen sind etwa die gleichen wie beim M 47 und M 48.

Alle drei Panzertypen sind mit einer 90-mm-Kanone, der M 47 mit drei MGs und die Panzer M 48 und M 48 A 2 mit zwei MGs



13.11 Panzer AMX 13

13.12 Panzer M 48

ausgerüstet. Der Panzer Centurion MK III hat einen breiten, flachen und eckigen Turm. An den Seiten des Turmes befinden sich Nebelkerzenwerfer. Die Kanone hat ein sehr langes Rohr mit einem verstärkten Bund an der Rohrmündung. Die Wanne hat senkrechte Seitenwände, und das Laufwerk ist größtenteils mit einer Verkleidung (Panzerschürze) versehen. Die Dicke der Panzerung liegt zwischen 50 und 150 mm. Der Panzer ist beson-

13.13 *Panzer M 48 A 2*



13.14 *Panzer M 47*



13.15 Panzer Centurion MK III

ders am Laufwerk, an den Seitenwänden des Turmes und unterhalb der Walzenblende verwundbar. Er ist mit einer 83,4-mm-Kanone und mit zwei MGs ausgerüstet (Bild 13.15).

Der Panzer Conqueror hat einen flachen, runden Turm mit Kommandantenkuppel und großer hochgezogener Heckauslage. An den Seiten des Turmes sind Nebelkerzenwerfer angebracht. Das Rohr der Kanone ist übermäßig lang und hat in der Mitte einen Rauchabsorber. Das Laufwerk hat acht kleine Doppellaufrollen und ist mit einer Verkleidung (Panzerschürze) versehen. Die Dicke der Panzerung liegt zwischen 60 und 152 mm. Die verwundbarsten Stellen sind zwischen Turm und Wanne unterhalb der Kanone, am Laufwerk und am Heck des Panzers. Der Panzer ist mit einer 120-mm-Kanone und mit zwei MGs ausgerüstet (Bild 13.16).

Der Panzer M 103 hat einen breiten, runden Turm mit großer und stark hochgezogener Heckauslage. Die Kanone hat ein langes Rohr mit Mündungsbremse und Rauchabsorber hinter der Mündungsbremse. Das Laufwerk hat sieben Lauf- und sechs Stützrollen. Der Panzer ist vor allem an der Wanne zwischen den Lauf- und Stützrollen, zwischen Turm und Wanne unterhalb der Kanone und am Heck verwundbar. Die Dicke der Panzerung liegt zwischen 80 und 150 mm. Der Panzer ist mit einer 120-mm-Kanone und mit zwei MGs ausgerüstet (Bild 13.17).

13.16 Panzer Conqueror



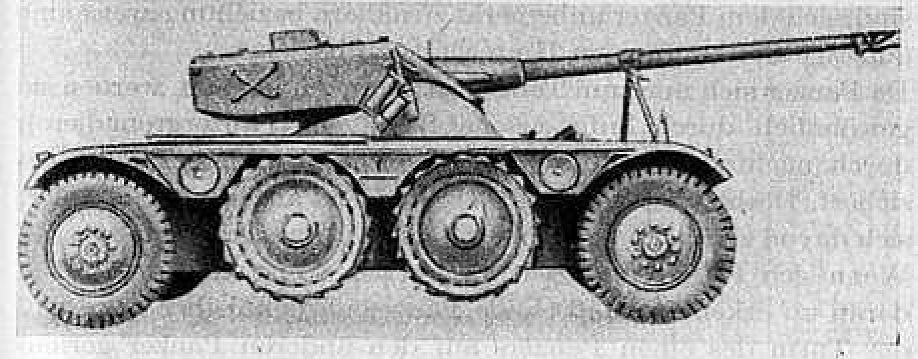
13.17 Panzer M 103

Der Panzer M 60 hat einen ovalen Turm mit Kommandantenkuppel und MG. Die Walzenblende ist allseitig abgeschrägt. Das lange Rohr der Kanone hat keine Mündungsbremse, aber im hinteren Drittel des Rohres einen Rauchabsorber. Das Laufwerk hat sechs Lauf- und drei Stützrollen. Die verwundbarsten Stellen sind die Wanne zwischen den Lauf- und Stützrollen und das Heck des Panzers. Der Panzer ist mit einer 105-mm-Kanone und mit zwei MGs ausgerüstet (Bild 13.18).

13.18 *Panzer M 60*

13.19 *Panzer M 50*

Der Panzer M 50 ist sehr niedrig. Er hat sechs rückstoßfreie Geschütze von 105-mm-Kaliber und fünf MGs. Das Antriebsrad liegt vorn und außerdem sehr hoch. Die letzte Laufrolle ist zugleich Leitrad. Der Panzer hat eine verhältnismäßig dünne Panzerung und ist an allen Stellen gleich verwundbar (Bild 13.19). Der Panzer EBR 75 hat einen ähnlichen Turm wie der Panzer



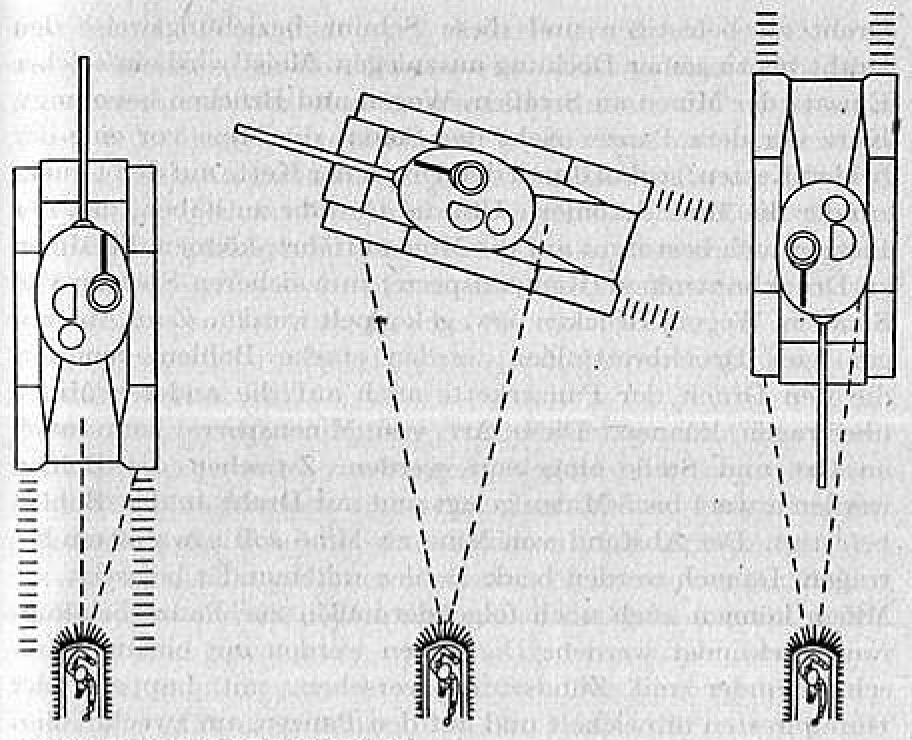
13.20 Panzer EBR 75

AMX 13. Er hat keinen Kettenantrieb (kein Laufwerk), sondern zwei in der Mitte liegende Hilfsantriebsräder. Der Panzer ist mit einer 75-mm-Kanone ausgerüstet. Durch die verhältnismäßig dünne Panzerung ist der Panzer an allen Stellen gleich verwundbar (Bild 13.20).

Panzernahbekämpfung

Bei den verschiedensten Gefechtshandlungen werden vom Kompaniechef Panzernahbekämpfer oder Panzernahbekämpfungstrupps eingesetzt. Die Hauptaufgabe dieser Panzernahbekämpfer beziehungsweise -trupps ist es, einzelne durchgebrochene oder in die Stellung eingebrochene gegnerische Panzer zu vernichten. Außerdem werden sie zur Vernichtung von Panzern eingesetzt, die unmittelbar vor der vorderen Linie bewegungsunfähig geschossen wurden.
Jeder Soldat muß bei der Panzernahbekämpfung mutig und entschlossen, vor allem aber kühn handeln.
Panzer haben ihre starken, aber auch schwache Seiten wie verhältnismäßig geringe Sichtbarkeit, großen toten Winkel (Kanone etwa 15 m und MG etwa 8 m) und eine begrenzte Anzahl an Munition. Die Beobachtungsmöglichkeiten sind vor allem nach hinten und nach den Seiten begrenzt.
Am erfolgreichsten wird der Panzernahbekämpfer beziehungsweise Panzernahbekämpfungstrupp sein, der es versteht, diese schwachen Seiten geschickt auszunutzen. Besonders günstig ist es, Panzer im Wald, in Ortschaften und in stark durchschnittenem Gelände anzugreifen, da genügend Möglichkeiten vorhanden

sind, sich dem Panzer unbemerkt zu nähern beziehungsweise eine günstige Stellung (einen Hinterhalt) zu beziehen.
Da Panzer sich nur zum Teil selbst schützen können, werden sie gewöhnlich durch aufgesessene Schützen (Panzergrenadiere), durch nachfolgende Infanterie oder durch andere Panzer gesichert. Deshalb ist die erste Aufgabe der Panzernahbekämpfer, sich davon zu überzeugen, ob und wie der Panzer gesichert wird.
Wenn sich Panzer gegenseitig schützen, so ist dies gewöhnlich daran zu erkennen, daß einige Panzer zurückbleiben oder daß der Turm des einen Panzers auf den anderen Panzer gerichtet ist.
Im allgemeinen werden zur Panzerbekämpfung die 40-mm-Panzerbüchse, die Panzerhandgranaten RPG-43 und RKG-3 und RKG-3 M, die Panzerminen sowie Brandflaschen und -kanister, geballte Ladungen und zusätzlich Nebelhandgranaten verwendet.
Mit der 40-mm-Panzerbüchse kann man Panzer bis auf eine Entfernung von 150 m erfolgreich bekämpfen. Die Panzergranate RG-2, die aus der Panzerbüchse verschossen wird, durchschlägt bei einem Auftreffwinkel von 90° eine Panzerung von 280 mm Dicke und Stahlbeton bis zu 1000 mm Dicke. Diese Granate hat kumulative Wirkung, das heißt, beim Auftreffen der Granate dringt der gerichtete Gasstrahl durch die Panzerung. Zur Bekämpfung der Panzer arbeitet sich der Panzernahbekämpfer auf die günstigste Schußentfernung an den Panzer heran oder bezieht eine günstige Stellung. Fährt der Panzer auf den Schützen zu, so muß dieser den Panzer unterhalb der Kanone zwischen Wanne und Turm anrichten. Fährt der Panzer flankierend am Schützen vorbei, so hat dieser den Panzer in Höhe der Wanne zwischen den Lauf- und Stützrollen anzurichten. Fährt der Panzer davon, so muß er auf das Heck des Panzers oder auf die Stelle zwischen Turm und Wanne zielen.
Nachdem der Panzernahbekämpfer einen Schuß abgegeben hat, muß er sofort die Stellung wechseln, da durch den Abschuß seine Stellung verraten wurde und nachfolgende Infanterie des Gegners oder aber die Besatzungen anderer Panzer den Panzernahbekämpfer unter Feuer nehmen.
Mit der Panzerhandgranate werden im allgemeinen leichte und mittlere Panzer bekämpft. Die Panzerhandgranaten haben ebenfalls kumulative Wirkung und durchschlagen 75 mm starke



13.21 Panzernahbekämpfung

Panzerplatten. Da der Radius der tödlichen Splitterwirkung etwa 20 m beträgt, sollten diese 1000 bis 1200 g schweren Handgranaten nur von guten Handgranatenwerfern geworfen werden. Die mittlere Wurfentfernung beträgt etwa 20 m.

Am günstigsten ist es, die Handgranate an den Turmkranz, das heißt an die Stelle zwischen Turm und Wanne, an die Wanne zwischen den Lauf- und Stützrollen oder auf den Motorraum zu werfen. Eine weitere Möglichkeit ist, daß sich der Panzernahbekämpfer überrollen läßt und die Handgranate von hinten auf den Panzer wirft (Bild 13.21).

Die Panzerminen können mit einem Druckzünder oder mit einem mechanischen Zündschnurzünder mit Zündschnur versehen werden. Daher können diese Minen, wenn sie mit einem Druckzünder versehen sind, vor den Panzer geworfen oder, wenn sie mit einem mechanischen Zündschnurzünder versehen sind, auf den Panzer geworfen oder am Panzer befestigt werden. Soll der Panzer bekämpft werden, indem eine Mine vor eine der beiden Ketten gezogen wird, so hat der Panzernahbekämpfer die Mine an einer Schnur oder an einem

Draht zu befestigen und diese Schnur beziehungsweise den Draht bis zu seiner Deckung auszulegen. Meist wird ein solcher Einsatz der Minen an Straßen, Wegen und Brücken bevorzugt. Kurz vor dem Panzer zieht der Soldat die Mine vor eine der beiden Ketten, so daß durch den Druck der Kette auf den Druckzünder die Mine detoniert. Um die Gewähr zu haben, daß der Panzer auch bestimmt auf die Mine auffährt, können die Minen zu Druckbrettminen (Rampensperre) zum sicheren Sperren von Straßen, Wegen, Brücken usw. gekoppelt werden. Zum Anfertigen von Druckbrettminen werden starke Bohlen benötigt, die den Druck der Panzerkette auch auf die anderen Minen übertragen können. Diese Art von Minensperre kann auch an Ort und Stelle eingebaut werden. Zwischen die Bohlen werden etwa 4 bis 5 Minen gelegt und mit Draht an den Bohlen befestigt. Der Abstand von Mine zu Mine soll etwa 50 cm betragen. Danach werden beide Bohlen miteinander befestigt.

Minen können auch noch folgendermaßen zur Panzerbekämpfung verwendet werden: Die Minen werden mit einem Zündschnurzünder mit Zündschnur versehen, mit Lappen oder Gummiresten umwickelt und auf den Panzer, am zweckmäßigsten an eine Stelle zwischen Turm und Wanne, geworfen oder am Panzer befestigt. Die Minen werden deshalb umwickelt, damit sie bei der Bewegung des Panzers nicht von diesem herunterrutschen. Am zweckmäßigsten ist es, hierzu die Mine TM-46 zu verwenden. Wenn der Panzernahbekämpfer den Panzer mit einer Mine bekämpfen will, so muß er sich gedeckt an den Panzer heranarbeiten, um in den toten Winkel des Panzers zu kommen, oder sich überrollen lassen und von hinten die Mine auf den Panzer werfen oder am Panzer befestigen. Nachdem die Mine auf den Panzer geworfen oder am Panzer befestigt worden ist, hat sich der Panzernahbekämpfer schnell in Deckung zu begeben und bereit zu sein, aussteigende Besatzungsmitglieder zu vernichten.

Brandflaschen und Brandkanister können selbständig mit Behelfsmitteln hergestellt werden. Am besten eignen sich Flaschen oder kleine Kanister, die zu einem Drittel mit Öl (Motorenöl, Flammöl) und zu zwei Dritteln mit Benzin oder anderen leicht brennbaren Flüssigkeiten gefüllt werden. An Brandflaschen wird ein in Öl getränkter Lappen befestigt, der vor dem Wurf der Flasche angezündet wird. An Brandkanistern wird eine Nebelhandgranate befestigt und vor dem Wurf gezündet. Die

ausfließende Flüssigkeit wird dadurch in Brand gesetzt und dringt brennend in den Panzer ein. Meist gelangt sie in den Motorraum und setzt den Panzer in Brand.
Geballte Ladungen werden ähnlich wie die Panzerminen verwendet. Sie können auf den Panzer geworfen oder am Panzer befestigt werden. In jedem Fall muß ein mechanischer Zündschnurzünder mit Zündschnur und Sprengkapsel verwendet werden.
Nebelhandgranaten werden zum Blenden der Besatzungen verwendet. Sie sollten aber nur bei Windstille oder bei leichtem Wind verwendet werden, da sonst der Nebel verfliegt und keine Wirkung erzielt wird.
Da die Panzernahbekämpfung große Erfahrung, Mut und Übersicht erfordert, werden zur Panzernahbekämpfung meist Panzernahbekämpfungstrupps eingesetzt. Ein solcher Trupp besteht gewöhnlich aus zwei bis drei Soldaten. Der erfahrenste von ihnen wird als Truppführer bestimmt. Meist werden ein Soldat als Zerstörer und die beiden anderen als Sicherer eingesetzt. Die Sicherer sind gewöhnlich mit MPis und mit einer Reserve an Panzerbekämpfungsmitteln ausgerüstet. Der Zerstörer hat in der Regel die MPi umgehängt, um die Hände für das Panzerbekämpfungsmittel frei zu haben. Die Sicherer müssen eine solche Stellung beziehen, daß sie den Zerstörer vor nachfolgender Infanterie sichern können. Außerdem haben sie eventuell aussteigende Besatzungsmitglieder kampfunfähig zu machen oder gefangenzunehmen. Zwischen dem Zerstörer und den Sicherern muß ständig Sichtverbindung bestehen.
Panzernahbekämpfer haben eine schwierige Aufgabe zu erfüllen, deshalb müssen sie ruhig und konzentriert den Entschluß zur Vernichtung des gegnerischen Panzers in die Tat umsetzen. Es ist Aufgabe eines jeden Soldaten, in dessen Nähe Panzernahbekämpfer eingesetzt sind, diese mit allen Mitteln, ohne seine eigene Aufgabe außer acht zu lassen, zu unterstützen; das heißt, er hat mit seinem Feuer die gegnerische Infanterie so lange niederzuhalten, bis der Panzer vernichtet ist.

Die Bundeswehr – eine Aggressionsarmee

Soll die Nationale Volksarmee ihre Aufgaben zum Schutz der Deutschen Demokratischen Republik erfüllen, muß sie ihren möglichen Gegner genau kennen. Seit dem Wiedererstehen des

revanchelüsternen deutschen Militarismus und der Eingliederung Westdeutschlands in die NATO muß die *westdeutsche Bundeswehr als möglicher Gegner* angesehen werden. Die Militaristen und Revanchepolitiker in Westdeutschland, die aus ihrer schmählichen Niederlage im 2. Weltkrieg nichts gelernt haben, rüsten erneut zum Kriege, um die Deutsche Demokratische Republik, die Sowjetunion und die anderen sozialistischen Staaten, deren Existenz ihnen ein Dorn im Auge ist und die sie an die Perspektivlosigkeit der kapitalistischen Gesellschaftsordnung erinnern, mit Hilfe der imperialistischen Westmächte zu liquidieren. Deshalb haben sie unter Bruch des Potsdamer Abkommens Westdeutschland remilitarisiert und die Bundeswehr zu ihrem gewissenlosen militärischen Werkzeug gemacht. Gegenwärtig ist die Bundeswehr bereits das stärkste militärische Kontingent innerhalb der NATO in Europa.

Jeder Angehörige der Nationalen Volksarmee muß sich darüber klar sein, daß die *westdeutsche Bundeswehr* ein *brutaler, hinterhältiger, zu allen Verbrechen fähiger, gut ausgebildeter und technisch modern ausgerüsteter Gegner* ist.

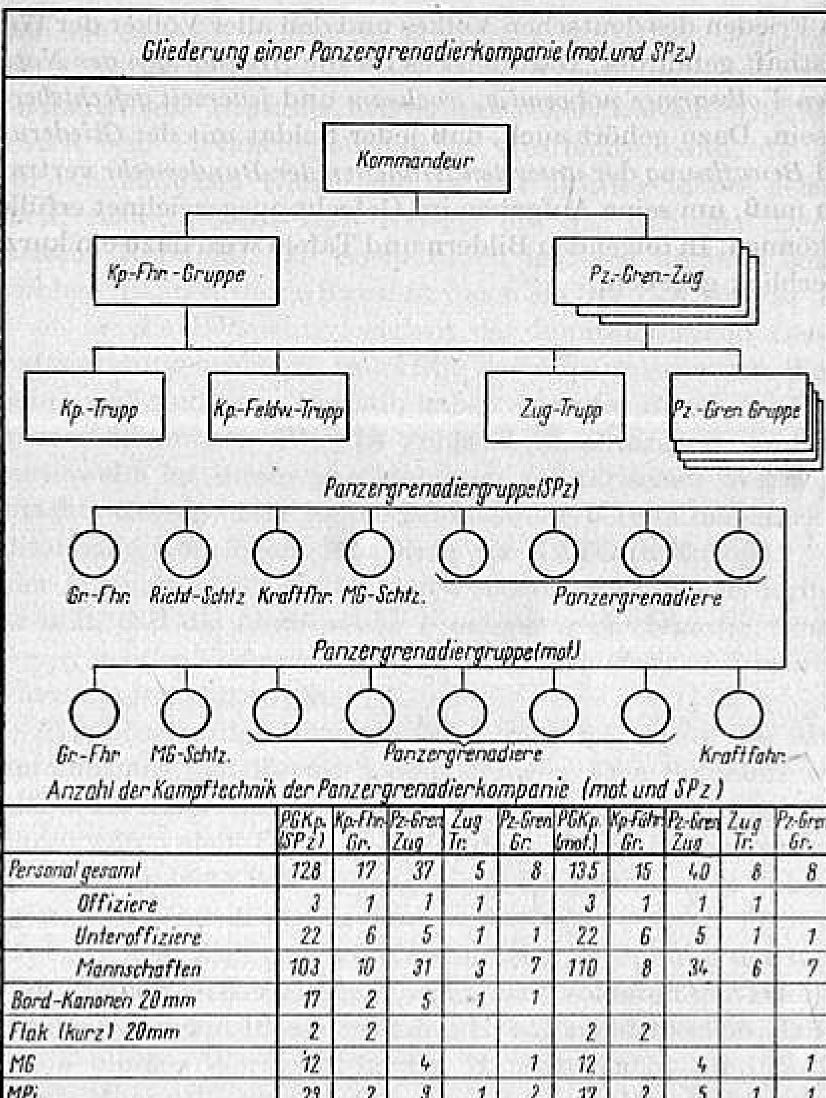
Die Angehörigen der Bundeswehr werden im Geiste des Antikommunismus und Revanchismus erzogen. Den Soldaten wird erklärt, die durch das Potsdamer Abkommen festgelegten Ostgrenzen wären nicht gültig und Westdeutschland habe das Recht auf die Westgebiete Polens, das Sudetenland und andere Gebiete. Lügen über eine drohende kommunistische Gefahr, über die Notwendigkeit, sich gegen die angebliche Bedrohung der westlichen Freiheit zu verteidigen, sollen dem Soldaten der Bundeswehr die fehlenden Ideale ersetzen. Er soll nicht merken, daß er nur ein blindes Werkzeug in den Händen macht- und profitgieriger Monopolherren und ihrer militaristischen Gefolgschaft ist.

Die westdeutsche Aggressionsarmee wird von denselben militaristischen Kräften befehligt, die schon unter Hitler in verbrecherischen Aggressionskriegen das Blut von Millionen Menschen vergossen haben. An der Spitze dieser Armee stehen notorische Kriegsverbrecher wie Heusinger, Speidel, Foertsch und gewissenlose andere Verbrecher in Uniform der ehemaligen faschistischen Armee.

Es wird an diesen Tatsachen für jeden deutlich, daß die *Bundeswehr* eine *reaktionäre, antinationale, volksfeindliche Armee* ist, die

den Frieden des deutschen Volkes und den aller Völker der Welt ernsthaft gefährdet. Darum ist es für die *Angehörigen der Nationalen Volksarmee notwendig*, *wachsam* und *jederzeit gefechtsbereit* zu sein. Dazu gehört auch, daß jeder Soldat mit der *Gliederung* und *Bewaffnung* der *untersten Einheiten der Bundeswehr* vertraut sein muß, um seine Aufgaben im Gefecht ausgezeichnet erfüllen zu können. In folgenden Bildern und Tafeln wird dazu ein kurzer Überblick gegeben.

Gliederung einer Panzergrenadierkompanie (mot. und SPz.)



Anzahl der Kampftechnik der Panzergrenadierkompanie (mot. und SPz)

	PGKp. (SPz)	Kp.-Fhr. Gr.	Pz.-Gren. Zug	Zug Tr.	Pz.-Gren. Gr.	PGKp. (mot.)	Kp.-Führ. Gr.	Pz.-Gren. Zug	Zug Tr.	Pz.-Gren. Gr.
Personal gesamt	128	17	37	5	8	135	15	40	8	8
Offiziere	3	1	1	1		3	1	1	1	
Unteroffiziere	22	6	5	1	1	22	6	5	1	1
Mannschaften	103	10	31	3	7	110	8	34	6	7
Bord-Kanonen 20 mm	17	2	5	1	1					
Flak (kurz) 20 mm	2	2				2	2			
MG	12		4		1	12		4		1
MPi	23	2	9	1	2	17	2	5	1	1
Gewehre	73	13	22	2	5	86	11	25	5	5
Gewehre m. Zieleinrichtung	3		1	1		6		2	2	
Gewehrgranatgerät	12		4			9		3		
Pistolen	5	2	1	1		14	2	4		1
Pz.-Bü. (Panzerfaust)	14	2	4		1	14	2	4		1
SPW gesamt	17	2	5	1	1					
SPW lang (Führung)	5	2	1	1						
SPW lang (Gruppe)	12		4		1					
Kräder	3	3								
Kfz.	3	3								

Pistole P1 9 mm

Splitterhandgranate MK 2

Sprenghandgranate MK-3 A 2

MPi-2 (UZI)

MPi-2 mit aufgesetzter Gewehrgranate

Gewehr G-1 (FN-Gewehr)

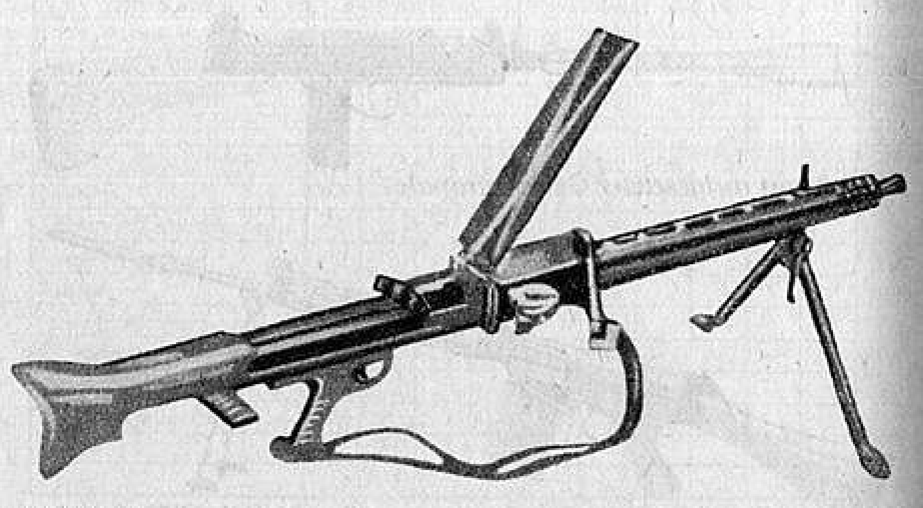


Gewehr G-3 (Cetme-Gewehr)

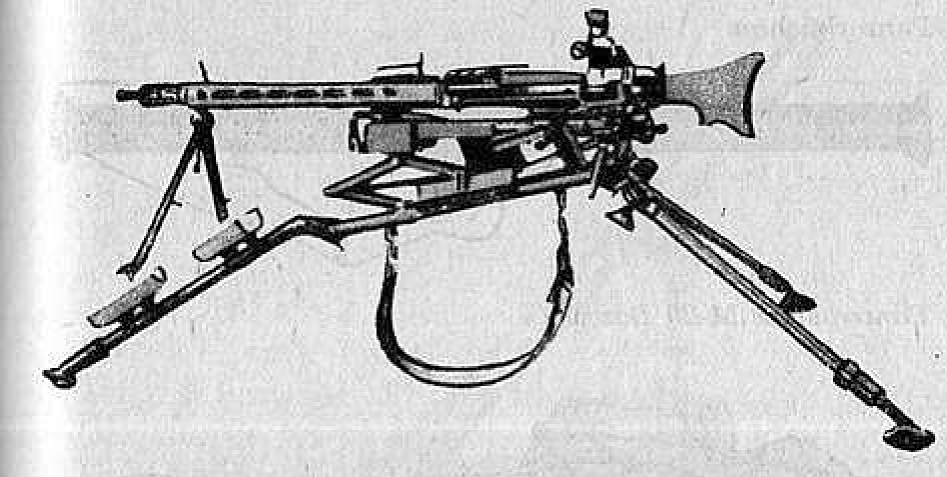


Philips-Usfa-Infrarotzielgerät auf dem Cetme-Gewehr befestigt

Maschinengewehre



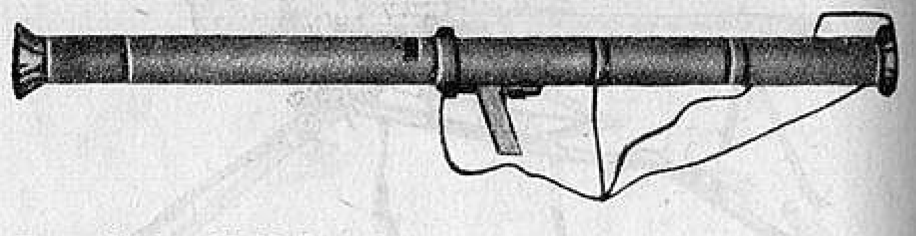
MG-42



MG-42 als sMG

Überschweres Maschinengewehr M-2 HB auf einem Kfz. aufgebaut

Panzerbüchsen



Panzerbüchse M-20 Bazooka



Reaktive Panzerbüchse Panzerfaust 44

Granatwerfer

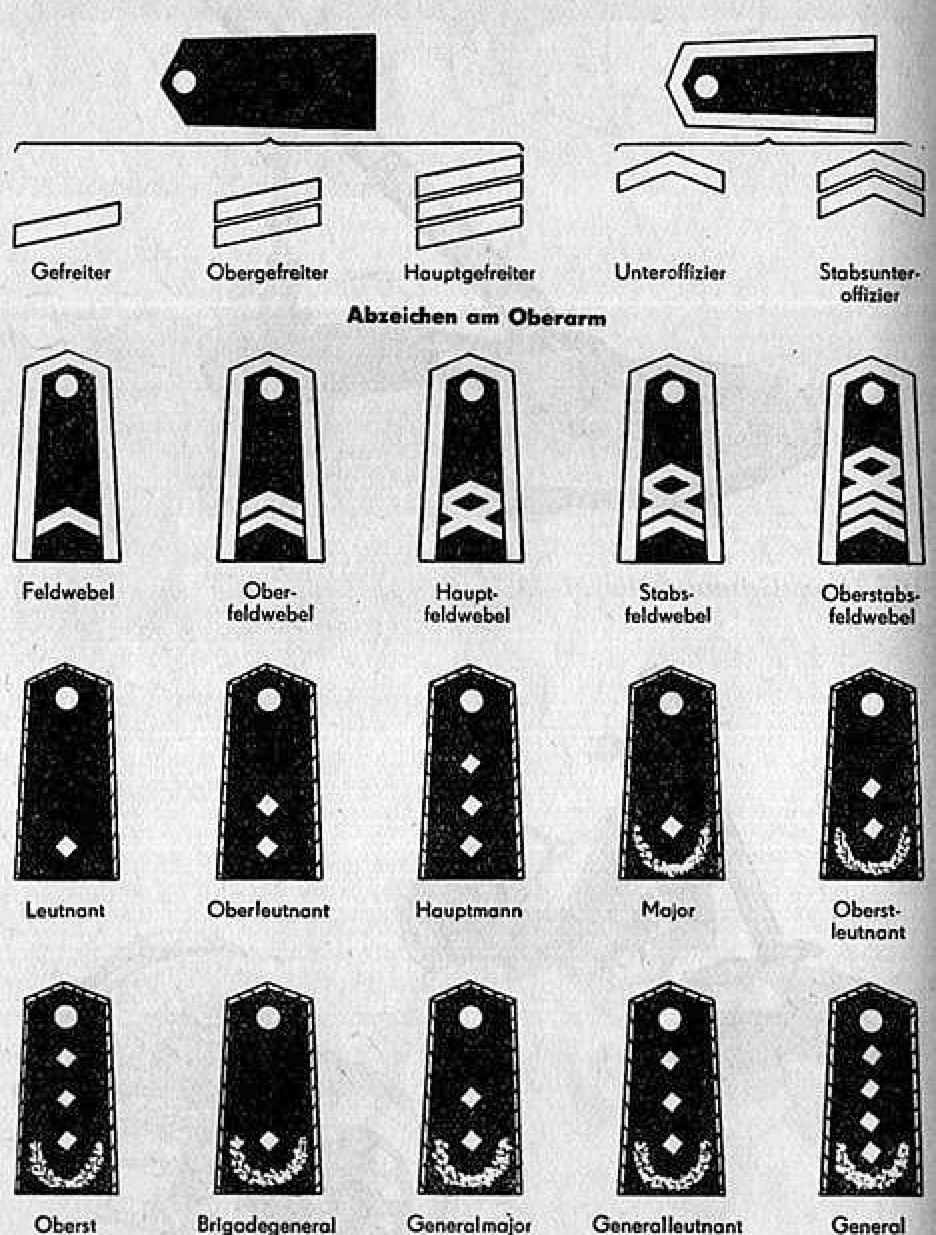
81-mm-Granatwerfer M-29

106,7-mm-Granatwerfer M-30

120-mm-Mörser (B) M-51

Bundeswehr

Heer und Luftwaffe



(Knöpfe, Sterne und Eichenlaub bei Leutnant bis Oberst silbern, bei Generalen goldfarben)

Streitkräfte der USA

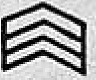
Mannschaften und Unteroffiziere Heer



Obergefreiter (Private 1st class)



Stabsgefreiter (Corporal)



Unteroffizier (Sergeant)

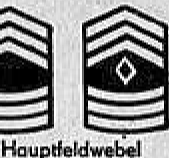


Feldwebel (Staff Sergeant)



Oberfeldwebel (Sergeant 1st class)





Hauptfeldwebel (Master Sergeant) (First Sergeant)



Stabsfeldwebel (Sergeant major)

Soldat und Gefreiter tragen keine Dienstgradabzeichen

Mannschaften und Unteroffiziere Luftwaffe



Gefreiter (Airman 3rd class)



Obergefreiter (Airman 2nd class)



Stabsgefreiter (Airman 1st class)



Unteroffizier (Staff Sergeant)



Feldwebel (Technical Sergeant)



Oberfeldwebel (Master Sergeant)



Hauptfeldwebel (Senior Master Sergeant)

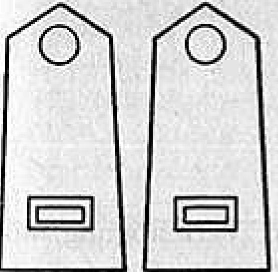


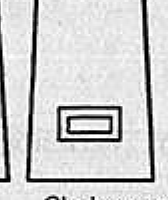
Stabsfeldwebel (Chief Master Sergeant)

Flieger tragen keine Dienstgradabzeichen



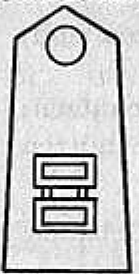
Offiziere Heer und Luftwaffe



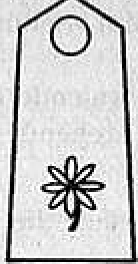


Leutnant (2nd Lieutenant)

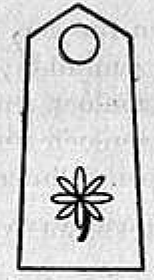
Oberleutnant (1st Lieutenant)



Hauptmann (Captain)

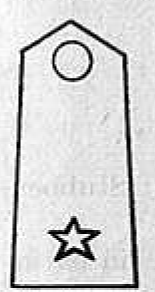


Major (Major)

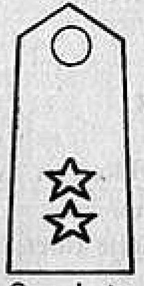


Oberstleutnant (Lieutenant Colonel)

Oberst (Colonel)



Brigadegeneral (Brigadier)



Generalmajor (Major General)



Generalleutnant (Lieutenant General)



General (General)



Armeegeneral (General of the Army)

(Knöpfe bei Offizieren und Generalen des Heeres goldfarben, bei Offizieren und Generalen der Luftwaffe silbern; Embleme bei Leutnant und Major goldfarben, bei allen übrigen Offizieren und Generalen silbern)

14. Pionierdienst

Der Pionierdienst umfaßt Maßnahmen und Arbeiten, die das Ziel haben, die eigenen Handlungen zu erleichtern, die des Gegners zu erschweren, die eigenen Truppen vor der Wirkung aller Waffen und Vernichtungsmittel des Gegners zu schützen und günstige Voraussetzungen für das Manöver der eigenen Truppen zu schaffen.
Die vielfältigen Aufgaben des Pionierdienstes können von den Pioniertruppen nicht allein gelöst werden. Pionierarbeiten müssen daher von allen Waffengattungen ausgeführt werden.

Stellungsbau (siehe DV-15/3)

Stellungen für den Mot.-Schützen sind:

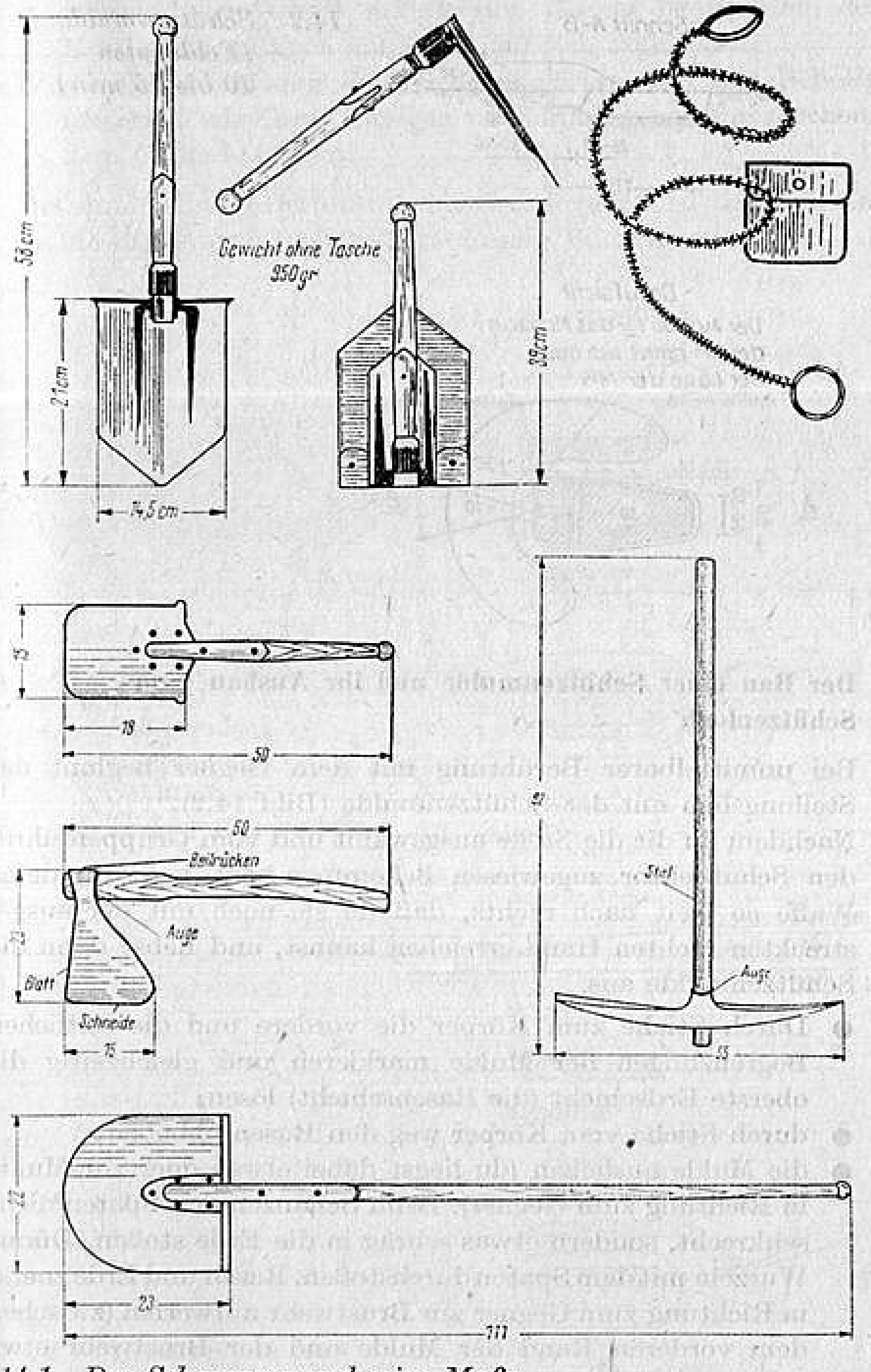
- Schützenmulde;
- Schützenloch für kniende Schützen;
- Schützenloch für stehende Schützen;
- Gruppenstellung.

Beim Ortskampf werden die Gebäude zur Verteidigung ausgebaut.
Die Stellungen und Deckungen werden mit dem Schanzzeug ausgehoben, pflege es so gut wie deine Waffe.

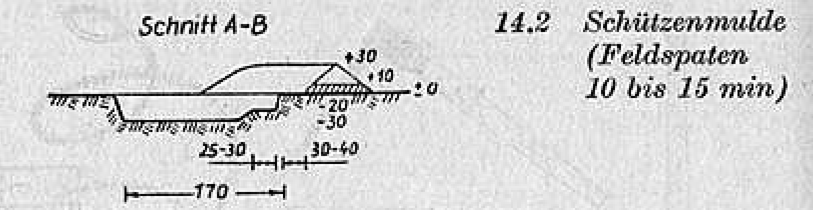
Merke die Maße von Bild 14.1

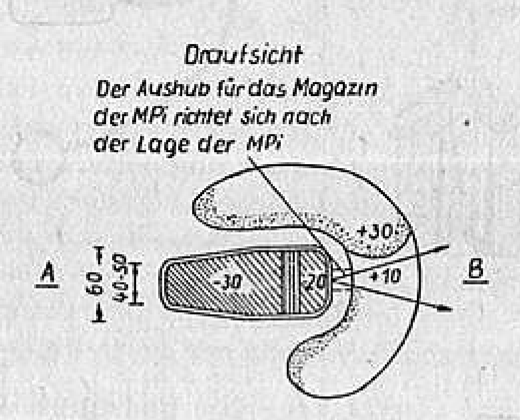
Beachte bei der Auswahl deiner Stellung:

- **Schußfeld geht vor Deckung.**
- Nutze natürliche Deckungsmöglichkeiten wie Stubben, Mulden, Furchen, Granattrichter aus.
- Baue am Abhang deine Stellung nicht dort, wo ein natürlicher Abfluß liegt (Wasserspuren).
- Beobachte den Gegner genau, damit du nicht im Kreuz- oder Flankenfeuer liegst.
- Wähle schnell, und gleite vor dem Eingraben ein Stück seitwärts, sonst kennt der Gegner deine Stellung.



14.1 Das Schanzzeug und seine Maße
von links nach rechts: Feldspaten (mit abklappbarem Blatt), Schanzzeugsäge, Feldspaten, Kreuzhacke, Pionieraxt, Pionierspaten





14.2 *Schützenmulde (Feldspaten 10 bis 15 min)*

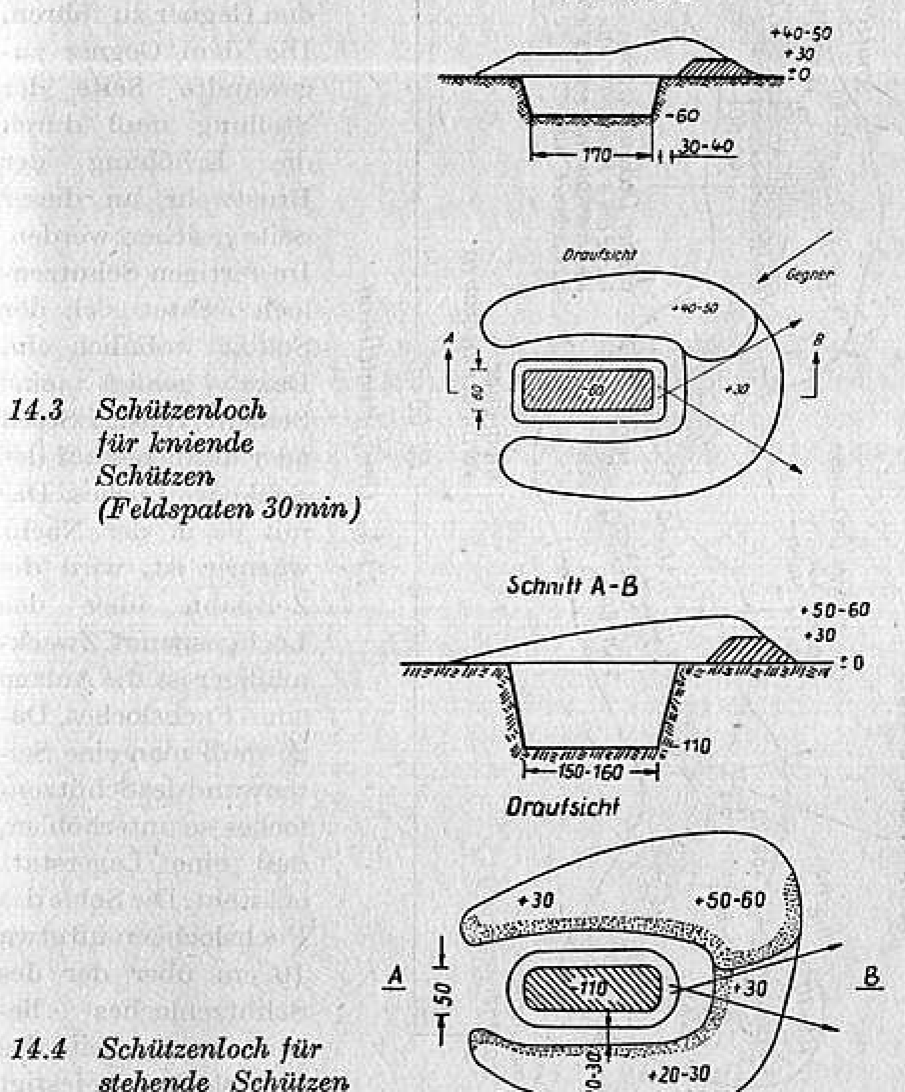
Der Bau einer Schützenmulde und ihr Ausbau zum Schützenloch

Bei unmittelbarer Berührung mit dem Gegner beginnt der Stellungsbau mit der Schützenmulde (Bild 14.2).
Nachdem du dir die Stelle ausgewählt und vom Gruppenführer den Schußsektor zugewiesen bekommen hast, legst du deine Waffe so weit nach rechts, daß du sie noch mit der ausgestreckten rechten Hand erreichen kannst, und hebst dann die Schützenmulde aus.

- Durch Stiche zum Körper die vordere und die seitlichen Begrenzungen der Mulde markieren und gleichzeitig die oberste Erdschicht (die Rasenschicht) lösen;
- durch Stiche vom Körper weg den Rasen abheben;
- die Mulde ausheben (du liegst dabei etwas quer zur Mulde in Richtung zum Gegner). Beim Schanzen den Spaten nicht senkrecht, sondern etwas schräg in die Erde stoßen. Dünne Wurzeln mit dem Spaten durchstoßen. Rasen und Erde zuerst in Richtung zum Gegner zur Brustwehr aufwerfen (zwischen dem vorderen Rand der Mulde und der Brustwehr etwa 20 cm frei lassen). Im vorderen Teil der Mulde eine Armauflage und eine Ausnehmung für MPi-Magazin schaffen;

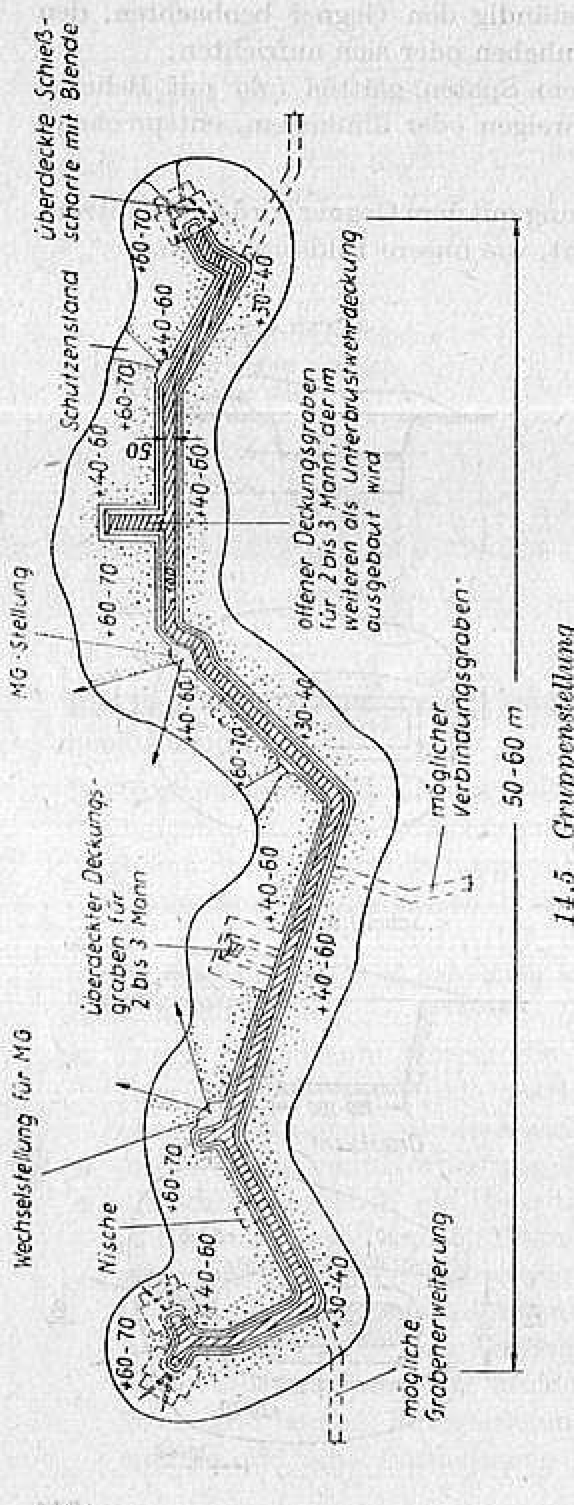
- während der Arbeit ständig den Gegner beobachten, den Kopf nicht zu hoch anheben oder sich aufrichten;
- die Brustwehr mit dem Spaten glätten und mit Behelfsmaterial, wie Gras, Zweigen oder ähnlichem, entsprechend dem Gelände tarnen.

Bei unmittelbarer Berührung mit dem Gegner wird die Schützenmulde so weiter ausgebaut, wie unsere Bildseite zeigt.



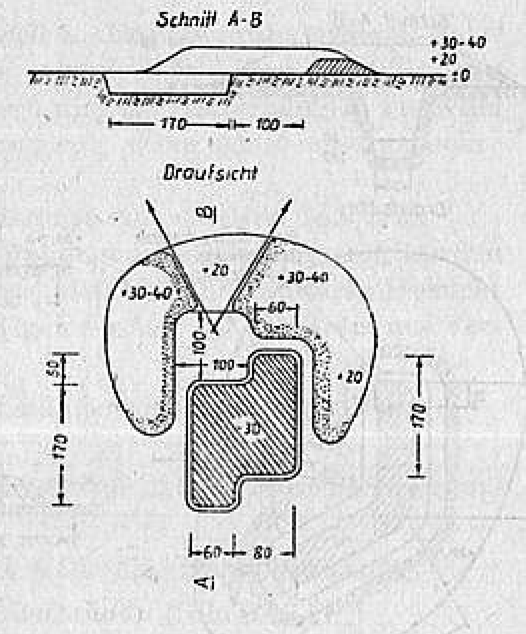
14.3 Schützenloch für kniende Schützen (Feldspaten 30 min)

14.4 Schützenloch für stehende Schützen (Feldspaten 1,5 h)



14.5 Gruppenstellung

Die Schützenmulden und -löcher werden nicht frontal zum Gegner, sondern schräg zur Front angelegt. Dadurch ist es möglich, ein wirksames Schräg- und Kreuzfeuer aus diesen Stellungen auf den Gegner zu führen. Die dem Gegner zugewandte Seite der Stellung muß durch die Erhöhung der Brustwehr an dieser Seite gesichert werden. Im fertigen Schützenloch richtet sich der Soldat wohnlich ein. Dazu genügt eine Schicht Reisig, Stroh oder ähnliches auf der Sohle des Loches. Damit es in der Nacht wärmer ist, wird die Zeltbahn über das Loch gespannt. Zweckmäßiger ist die Anlage eines Fuchsloches. Dazu muß man eine Seitenwand des Schützenloches so unterhöhlen, daß eine Lagerstatt entsteht. Die Sohle des Fuchsloches muß etwa 10 cm über der des Schützenloches liegen. An der Seite des Fuchsloches befestigt man die Zeltbahn. Die

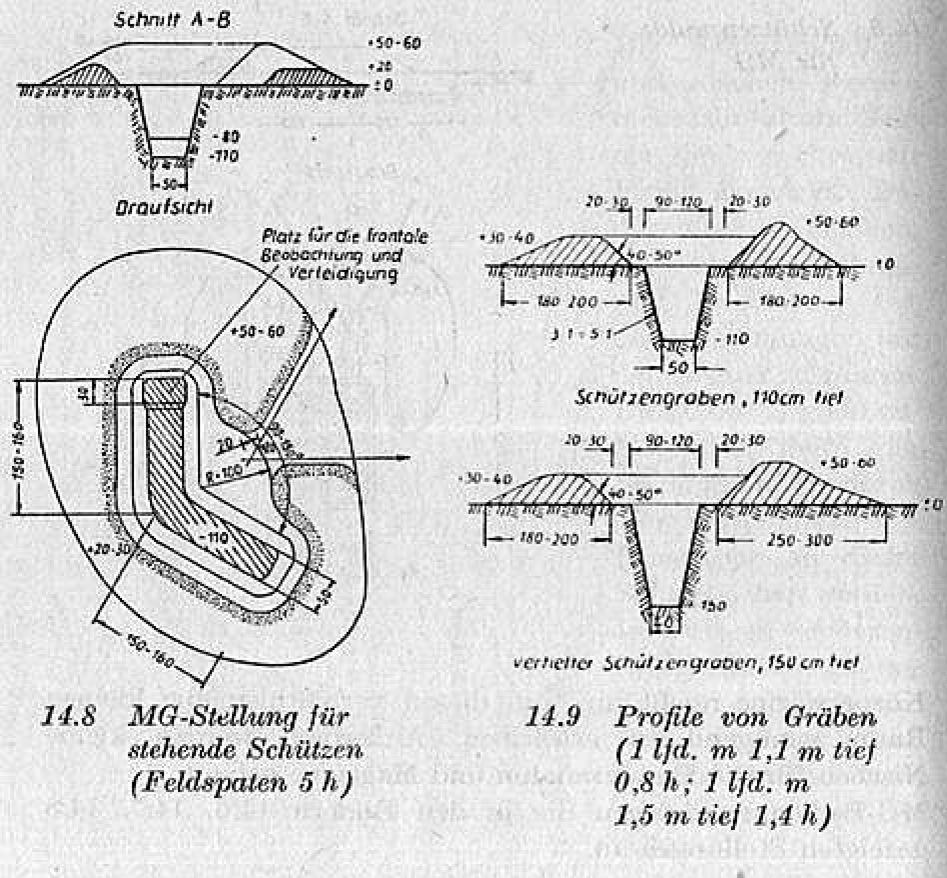


14.6 Schützenmulde für MG

Körperwärme reicht aus, um diesen verhältnismäßig kleinen Raum genügend zu erwärmen. Außerdem werden kleine Nischen für die Handgranaten und Magazine gebaut.

MG-Bedienungen legen die in den Bildern 14.6, 14.7, 14.8 gezeigten Stellungen an.

14.7 MG-Stellung für kniende Schützen



14.8 MG-Stellung für stehende Schützen (Feldspaten 5 h)

14.9 Profile von Gräben (1 lfd. m 1,1 m tief 0,8 h; 1 lfd. m 1,5 m tief 1,4 h)

Schützen- und Verbindungsgräben

Die fertigen Schützenlöcher werden durch Schützen- und Verbindungsgräben verbunden.

Schützengräben schützen vor gegnerischem Feuer und vor der Wirkung der Massenvernichtungsmittel des Gegners. Sie ermöglichen gedeckte Manöver längs der Front.

Verbindungsgräben dienen zur gedeckten Verbindung zwischen den Schützengräben und Stellungen.

Schützengräben liegen:

- im Gelände nie auf dem topographischen Kamm;
- im Wald hinter Schneisen, Waldwegen, Schluchten und Kahlschlägen.

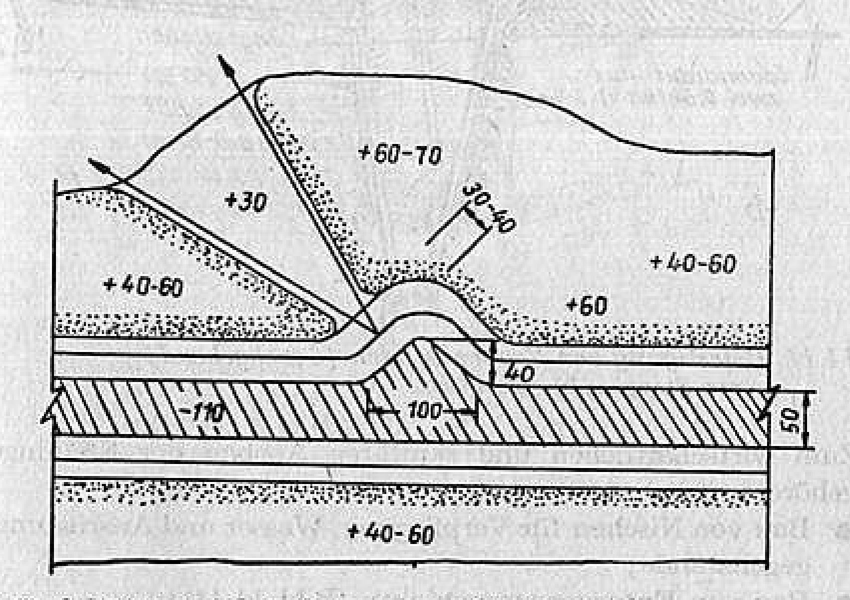
Alle Gräben verlaufen zickzack- oder stufenförmig oder geschwungen, so daß Längsfeuer durch gegnerische Erd- oder Luftkampfmittel ausgeschlossen sind. Die Gräben werden dem

Gelände angepaßt. Bodenwellen, Entwässerungsgräben, Feldraine und so weiter sind auszunutzen. Verbindungsgräben werden in Schluchten, Tälern und an Hinterhängen, im Wald und in Ortschaften nur angelegt, wenn sonst eine gedeckte Bewegung unmöglich ist.

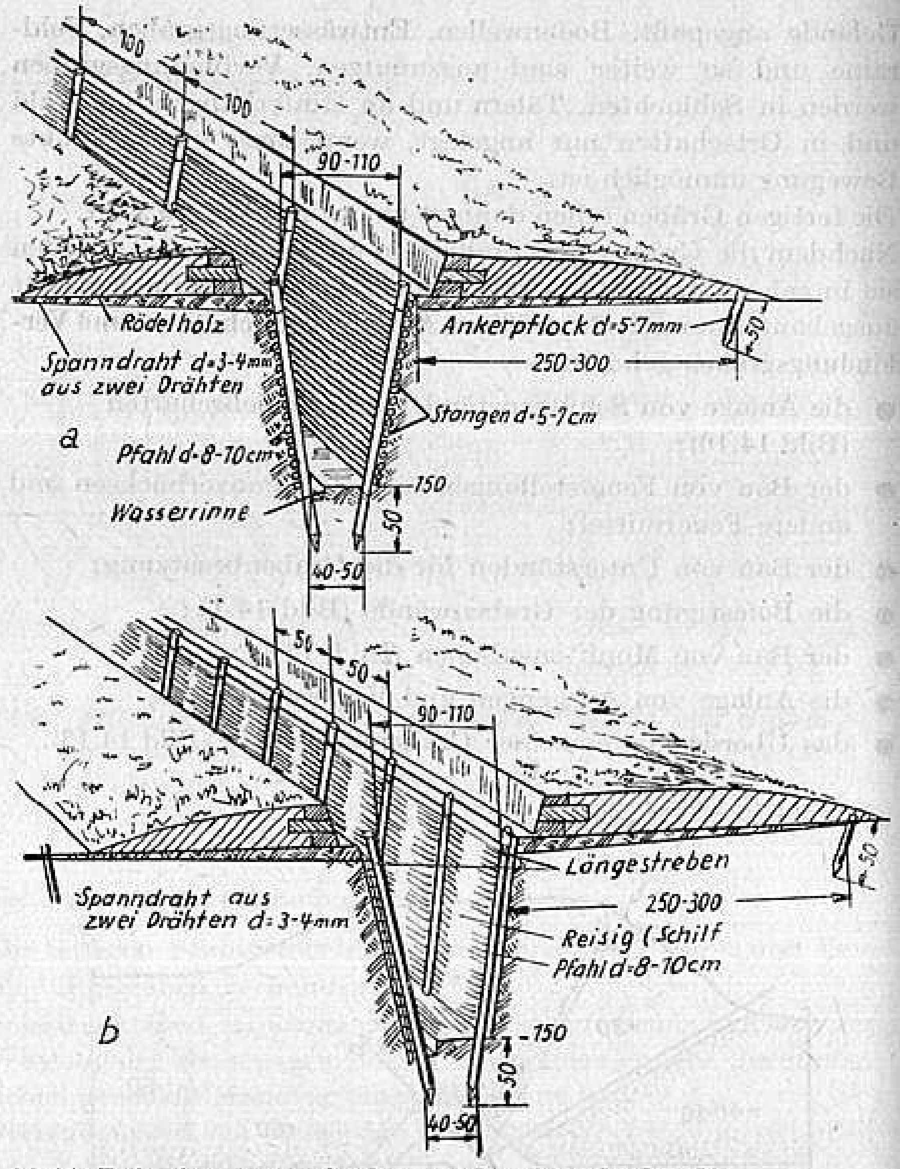
Die fertigen Gräben sehen dann so aus, wie Bild 14.9 zeigt.

Nachdem die Gräben und Stellungen ausgehoben sind, werden sie in gefechtsmäßiger, wirtschaftlicher und sanitärer Hinsicht ausgebaut. Zum **gefechtsmäßigen Ausbau der Schützen- und Verbindungsgräben** gehören:

- die Anlage von Schützenständen und Schießscharten (Bild 14.10);
- der Bau von Feuerstellungen für MGs, Panzerbüchsen und andere Feuermittel;
- der Bau von Unterständen für die Grabenbesatzung;
- die Befestigung der Grabenwände (Bild 14.11;
- der Bau von Munitionsnischen (Bild 14.12);
- die Anlage von Ausgängen und Verbreiterungen;
- das Überdecken einzelner Grabenabschnitte (Bild 14.13).



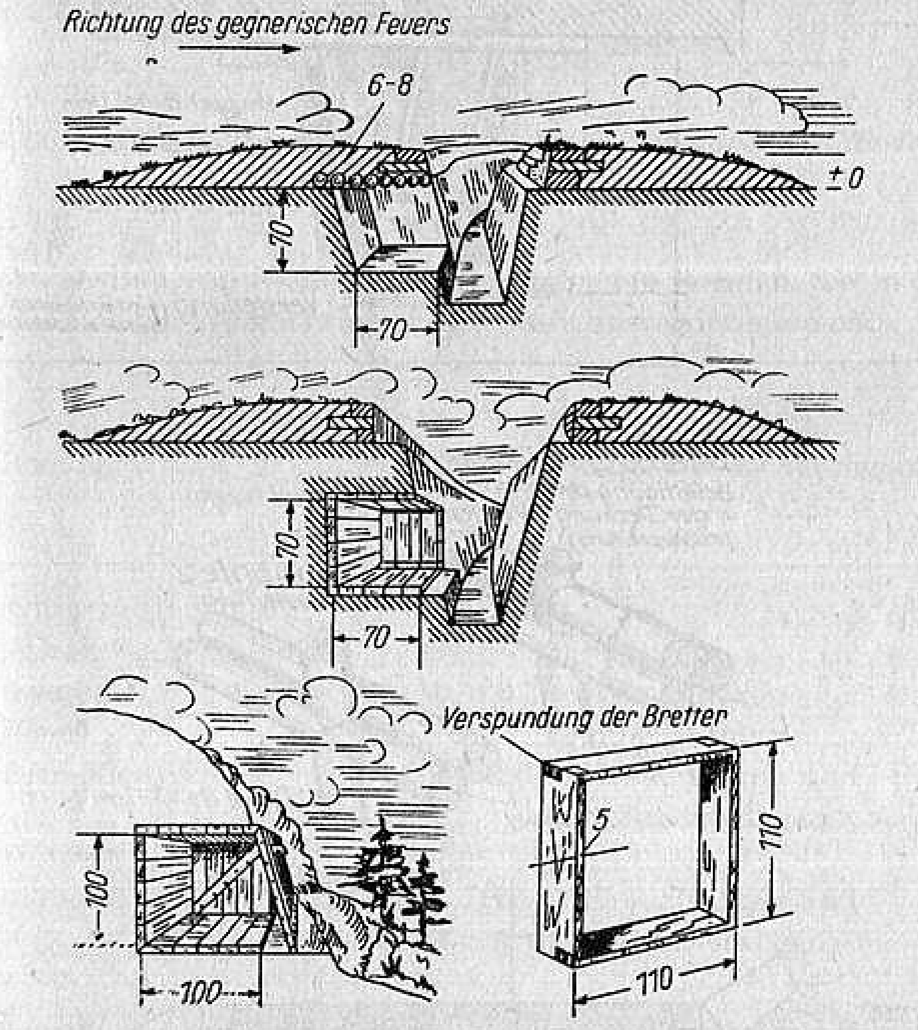
14.10 Schützenstand in der vorderen Grabenwand (Norm 0,5 Stunden)



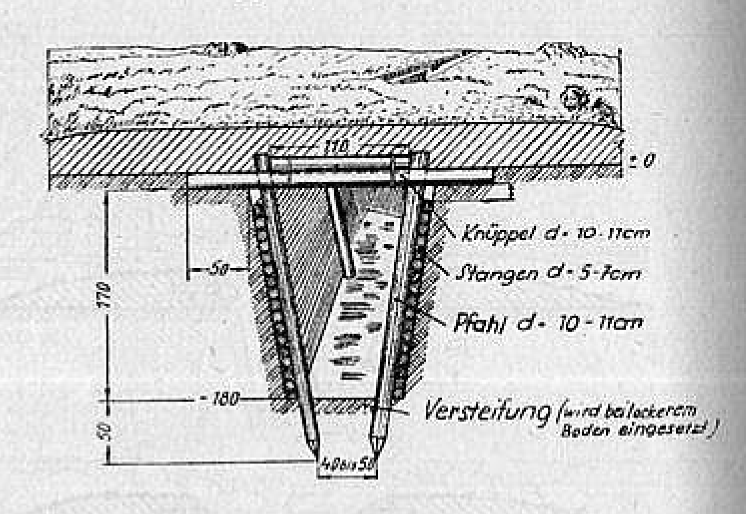
14.11 Befestigung von Grabenwänden (durchgehend)
a) aus Stangen; b) aus Reisig

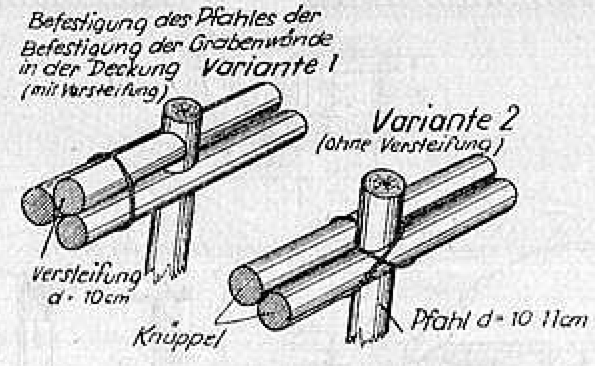
Zum wirtschaftlichen und sanitären Ausbau der Stellungen gehören:

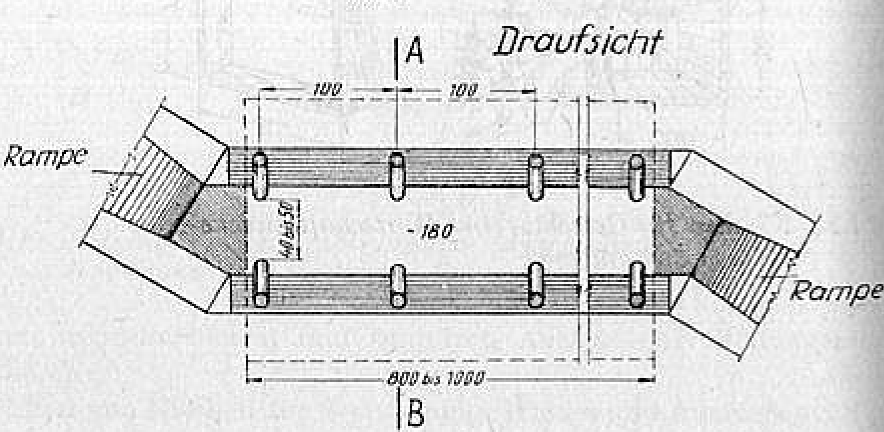
- Bau von Nischen für Verpflegung, Wasser und Ausrüstungsgegenstände;
- Bau von Entwässerungsanlagen (Bild 14.14);
- die Anlage von Latrinen (Bild 14.15).



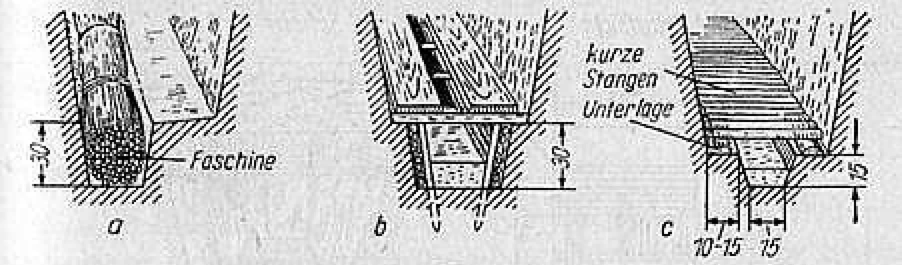
14.12 Nischen für Gefechts- und Wirtschaftszwecke (Norm 3 Stunden)







14.13 Überdeckter Grabenabschnitt (Verbindungsgraben)
Zu bewegende Erde — 15 m³. Bauzeit — 80 Stunden, mit Beschaffung des Holzmaterials — 100 Arbeitsstunden



14.14 Entwässerung von Gräben (in wasserdurchlässigen Böden)

Für den Bau von Stellungen gelten folgende **Normen,** die in der Gefechtsausbildung trainiert und erreicht werden müssen.

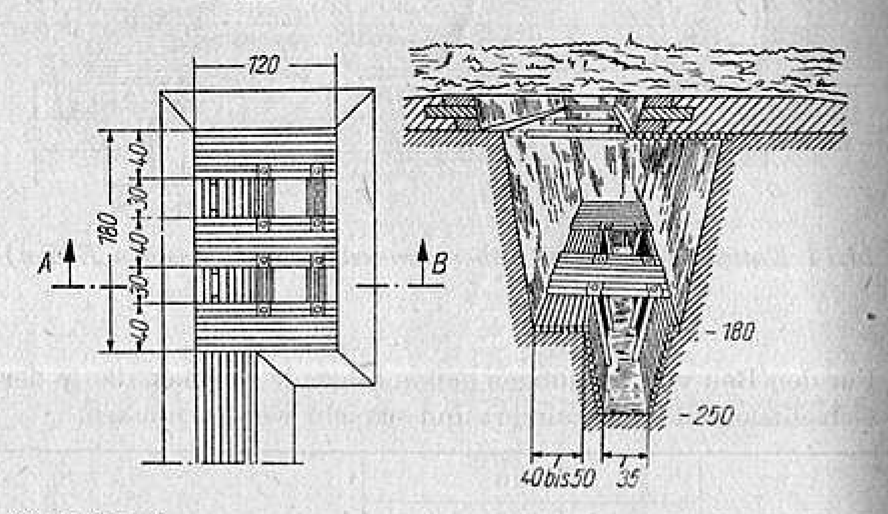
Bodenart	Norm		zusätzliches Werkzeug
	Feldspaten [m³/h]	Pi.-Spaten [m³/h]	
leichter . . .	0,3	1,25	
mittlerer .	0,25	1,00	
schwerer .	—	0,5 . . . 0,6	Kreuzhacken
felsiger . . .	—	0,25 . . . 0,3	Brechstangen
Lehmboden	—	0,15 . . . 0,20	Kreuzhacken und Brechstangen
gefrorener Sandboden	—	0,10 . . . 0,15	Kreuzhacken und Brechstangen

Nach einem großen Marsch, bei schlechtem Wetter, bei Dunkelheit sowie bei über 1,5 m tiefen Gruben ist die Norm um 25 bis 50 Prozent herabzusetzen.

Merke die Deckungsstärken, die gegen Schützenwaffen und Splitter schützen:

Böden:	bewachsen	1,2 m,	sandig	0,9 m,
	lehmig	1,6 m,	steinig	0,7 m,
	sumpfig	2,1 m,	gefroren	0,9 m.

Stampft man die Böden fest, dann kann man die Deckungsstärke um 50 Prozent verringern.



14.15 Latrine

Weiterhin schützen vor Schützenwaffen und Splittern:

Sandsäcke	0,5 m,
Hartholz	0,9 m,
Weichholz	1 m und
Stahl	10 mm.

Wenn die Stellungen frühzeitig eingerichtet werden, werden die Grabensysteme durch Pioniermaschinen vorbereitet. Die vorbereiteten Stellungen sind dann von Hand weiter auszubauen.

Der Ausbau von Gebäuden zur Verteidigung

Bei der Verteidigung von Ortschaften werden einzelne Häuser zur Verteidigung eingerichtet.

Dabei beachte:

- Wände verstärken, Decken stützen;
- Fenster und Türen mit Sandsäcken zusetzen;
- Decken durchbrechen, Übergänge zu Nachbarhäusern schaffen;
- Feuerstellungen in der Tiefe der Zimmer ausbauen;

- brennbare Gegenstände entfernen; Löschsand und Wasser bereitstellen;
- Schießscharten und Sehschlitze nahe dem Erdgeschoß durch Schirme gegen Verschütten sichern.

Der Bau feldmäßiger Unterkünfte

Zelte, Schutzdächer, Hütten, Erdbunker und Unterschlupfe einfacher Art aus Behelfsmaterialien bieten Schutz vor Nässe, Regen, Schnee und Wind.

Beachte beim Bau dieser Unterkünfte folgende Grundsätze:

- Trockene Stellen aussuchen!
- Wasserstellen für Trinkwasser müssen in der Nähe sein!

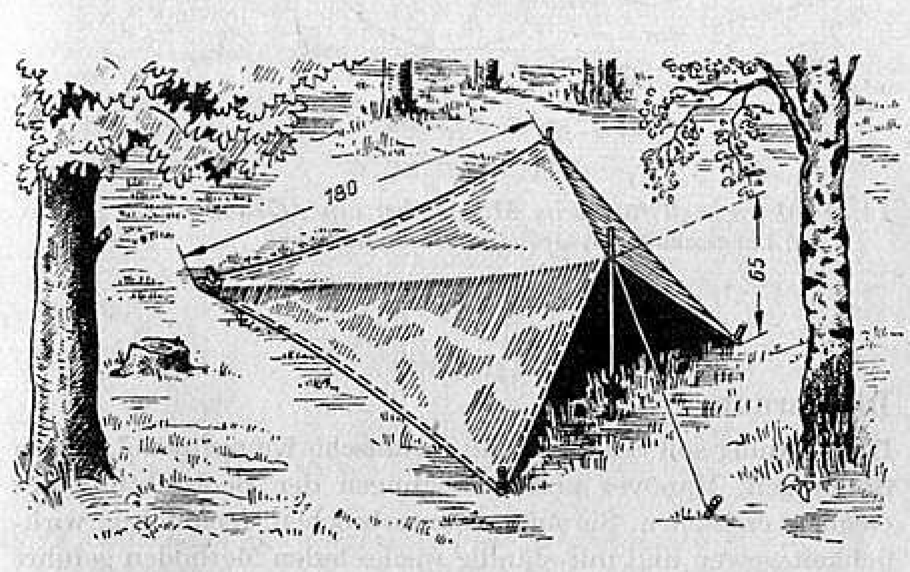
Marschzelt für 1 Mann

Im Winter Vertiefung von 30 bis 40 cm schaffen, mit Stroh, Heu, Reisig oder ähnlichem auslegen (Bild 14.16).

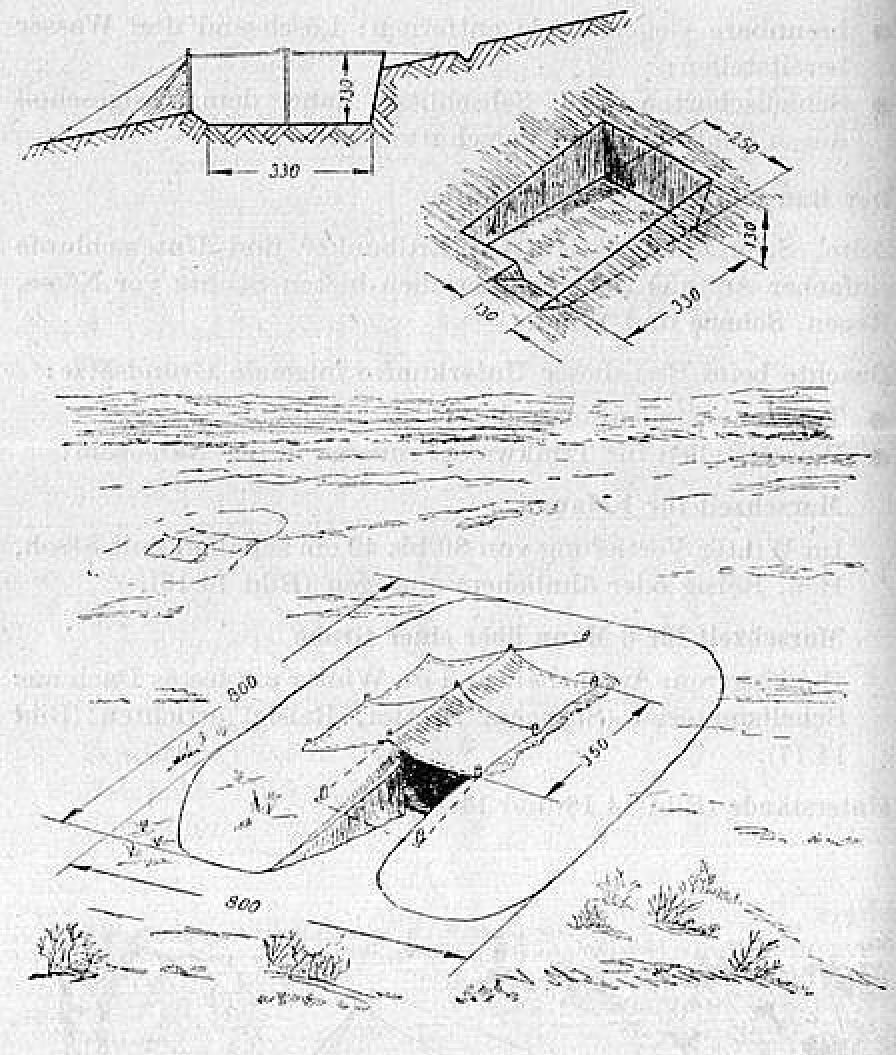
Marschzelt für 6 Mann über einer Grube

Bei längerem Aufenthalt und im Winter ein festes Dach aus Behelfsmaterial (Stangen, Bretter, Reisig) errichten (Bild 14.17).

Unterstände (Bild 14.18 und 14.19)



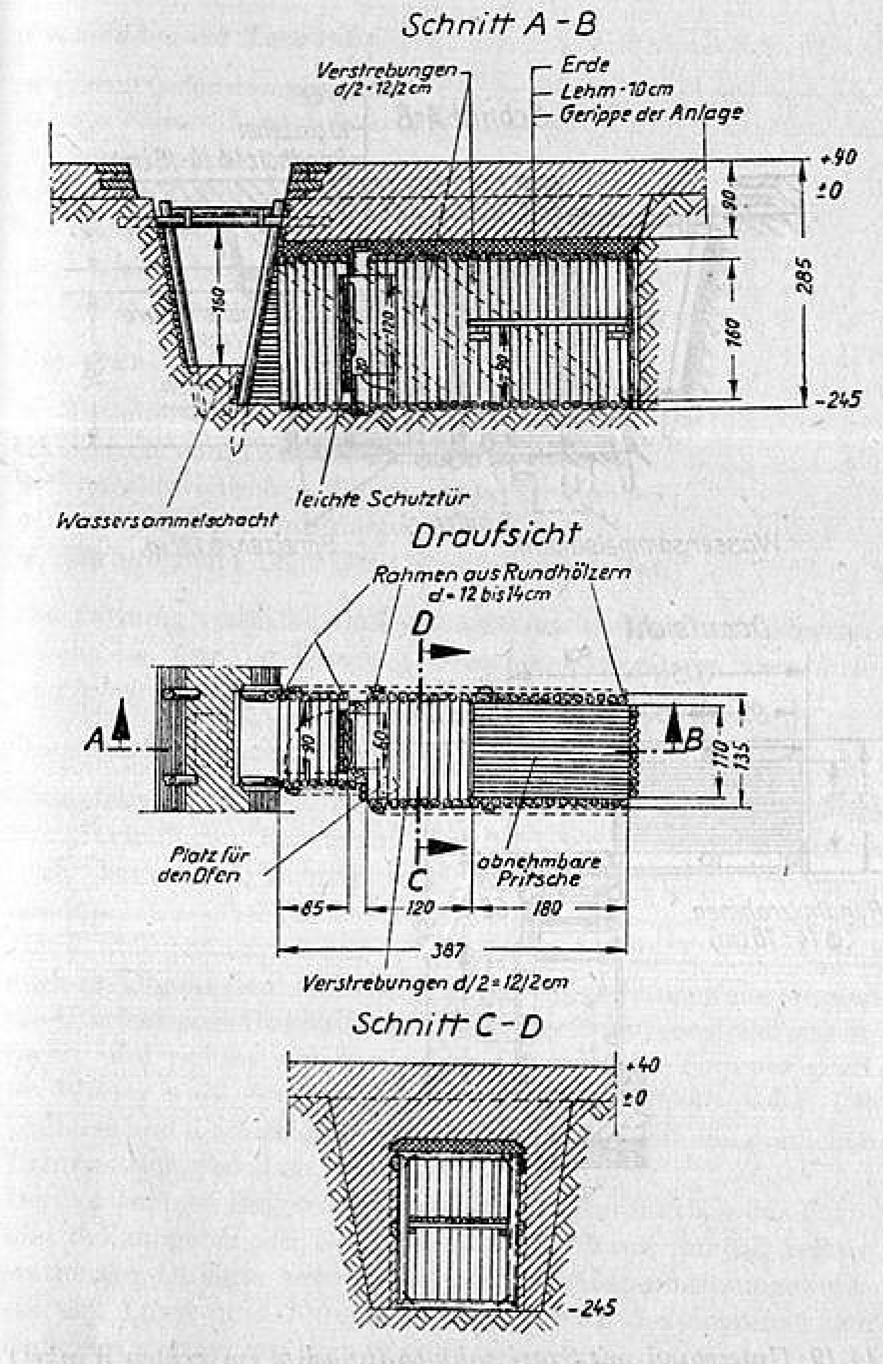
14.16 Marschzelt für einen Mann



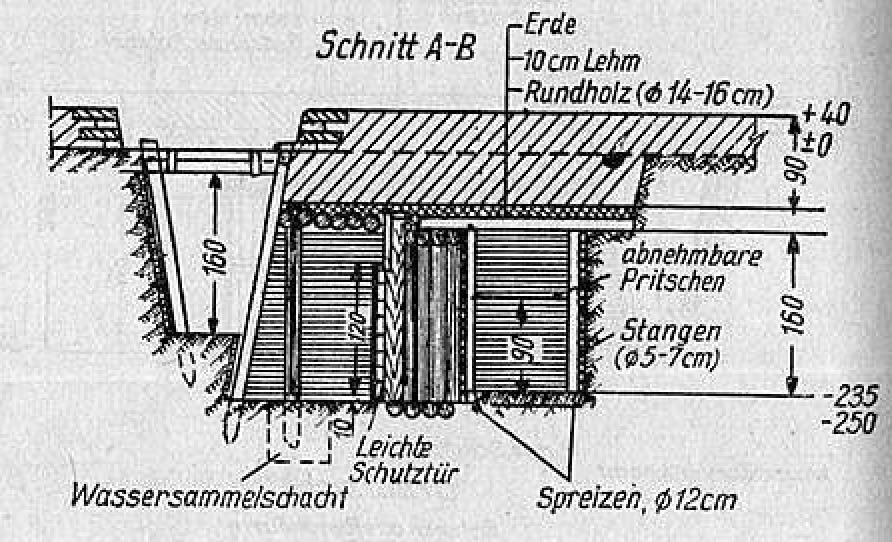
14.17 Marschzelt für sechs Mann über einer Grube
a) Längsschnitt; b) Grube; c) Gesamtansicht

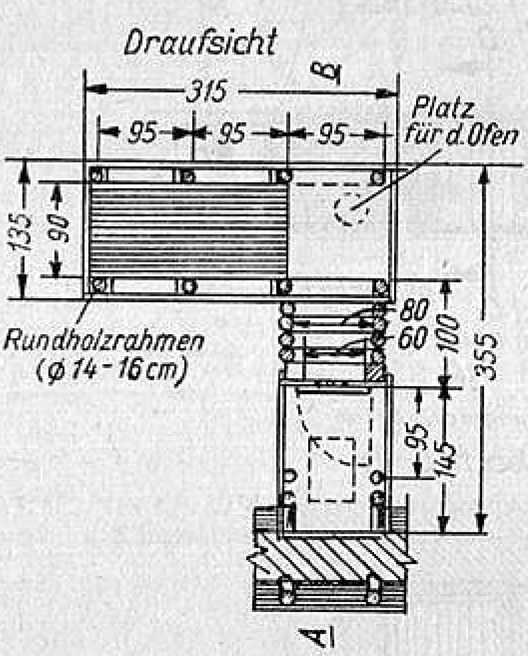
Die Tarnung

Die Tarnung soll Soldaten und technische Kampfmittel, eigene Stellungen, Manöver und Bewegungen der Beobachtung des Gegners entziehen. Sie muß ununterbrochen, rechtzeitig, wirklichkeitsgetreu und mit ständig wechselnden Methoden geführt werden.



14.18 Unterstand aus durchgehend gesetzten Rahmen
Zu bewegende Erde – 25 m³. Bauzeit – 100 Arbeitsstunden, mit Beschaffung des Holzmaterials – 120 Arbeitsstunden





14.19 Unterstand mit Spreizrahmen (angelegt im rechten Winkel) Zu bewegende Erde — 30 m³. Zeit zur Anlage des Unterstandes — 90 Arbeitsstunden, mit Beschaffung des Holzmaterials — 120 Arbeitsstunden

Beachte bei der Tarnung:

- Dem Gelände anpassen;
- die Kampfmittel nicht vergessen;
- keine Spuren hinterlassen;
- keinen Lärm verursachen;
- keine Wege ins Gelände treten;
- Vorsicht beim Rauchen;
- tarne dich ständig gegen Luftbeobachtung.

Der Gegner erkennt uns an

- Tätigkeiten;
- Spuren von Tätigkeiten;
- charakteristischen Umrissen der Stellungen;
- technischen Kampfmitteln;
- Färbung und Lage der Objekte zueinander.

Die Tarnung verdeckt diese *demaskierenden Merkmale* oder verwischt sie. Für die Tarnung stehen *strukturmäßige* Tarnmittel und *behelfsmäßige* Tarnmaterialien zur Verfügung.

Die strukturmäßigen Tarnmittel

Kampfanzug. Der Kampfanzug und die Zeltbahn sind die strukturmäßigen Tarnmittel des Soldaten. Außerdem gibt es noch besondere Tarnkleidung (Wintertarnanzug, Basttarnanzug).

Mit dem Tarnanstrich wird entweder das Gelände nachgeahmt oder ein Objekt dem Gelände angepaßt beziehungsweise werden die Umrisse eines Objektes verwischt. Der Schutzanstrich ist einfarbig und richtet sich nach dem Gelände (im Sommer grün, im Winter weiß, auf sandigem Gelände braungelb usw.). Die Uniform und die Ausrüstungsgegenstände sind mit einem solchen Tarnanstrich versehen.

Der *Nachahmungsanstrich* ahmt mit mehreren Farben das Farbbild des umgebenden Geländes nach. Er kann nur für relativ stationäre Objekte verwendet werden (Instandsetzungswerkstätten, Lager und ähnliches). Die Farben des angrenzenden Geländes werden auf dem Objekt fortgesetzt.

Der *Verzerrungsanstrich* ist für Geschütze, Panzer, SPW und andere bewegliche Objekte bestimmt. Durch Anwendung mehrerer Farben werden die typischen geradlinigen Umrisse verzerrt.

Tarnsätze. Tarnsätze bestehen aus 3 m · 6 m oder 6 m · 6 m großen Tarnnetzen, aus Stützen, Spann- und Abspannseilen, Ankerpfählen und Transportbehältern. Mit ihnen werden technische Kampfmittel, Stellungen, Deckungen und Arbeitsplätze getarnt.

Aus Tarnsätzen werden gebaut:

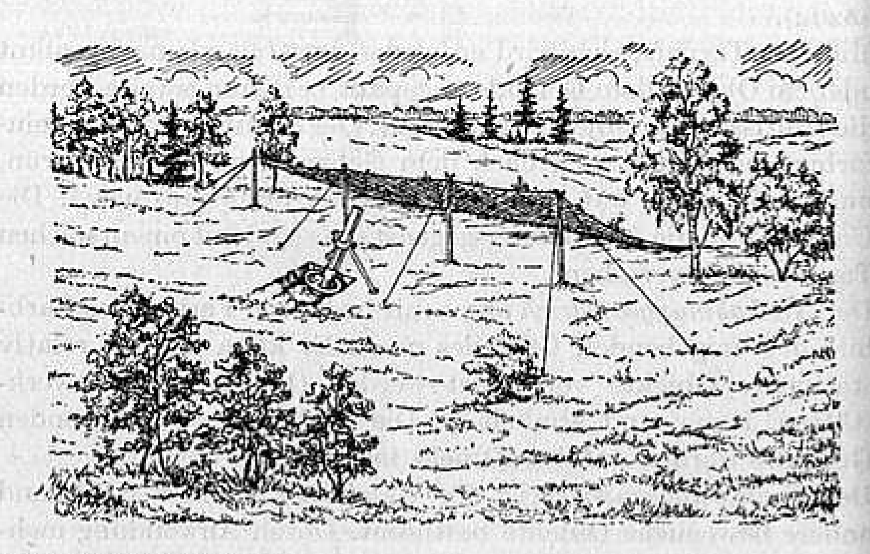
- vertikale oder schräge Blenden gegen Erdbeobachtung;
- horizontale Blenden gegen Luftbeobachtung;
- Masken gegen Erd- und Luftbeobachtung.

Die Bilder 14.20/14.21 zeigen die Anwendung von Tarnsätzen. **Achtung, keine Schablone!**

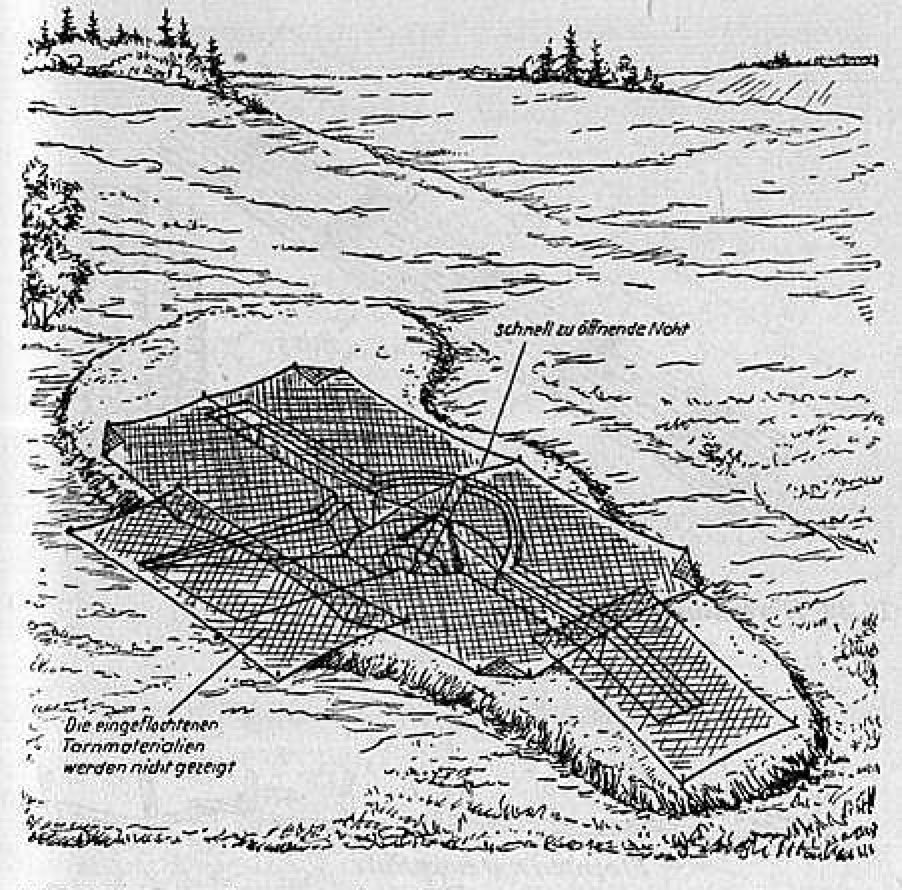
Die behelfsmäßigen Tarnmaterialien

Behelfsmäßige Tarnmaterialien finden wir überall. Verwendet werden: Hölzer, Reisig, Zweige, Moos, Stroh, Gras, Heu, Schilf, Torf, Erde, Schnee und anderes mehr.
Mit behelfsmäßigen Tarnmaterialien werden Stellungen, technische Kampfmittel, Straßen usw. getarnt. Mitunter werden die behelfsmäßigen Tarnmittel zu Flechtwerk, Matten, Blenden, Überdeckungen verbunden.

Herstellen von Matten (Bild 14.22) **und Flechtwerk** (Bild 14.23).



14.20 Schräge Blende



14.21 Getarnte Granatwerferstellung

Herstellen von Blenden: Für die Herstellung von Blenden läßt sich kaum ein Schema angeben. Grundsatz: Nimm, was zur Verfügung steht. Unsere Bilder 14.24, 14.25 und 14.26 zeigen Beispiele für verschiedene Blenden. All diese Blenden bestehen aus dem Gerippe und aus der Überdeckung. Das Gerippe liefert die Form und die Festigkeit, die Überdeckung (der Tarnüberzug) sorgt für Undurchsichtigkeit.

Masken, Attrappen und Scheinanlagen

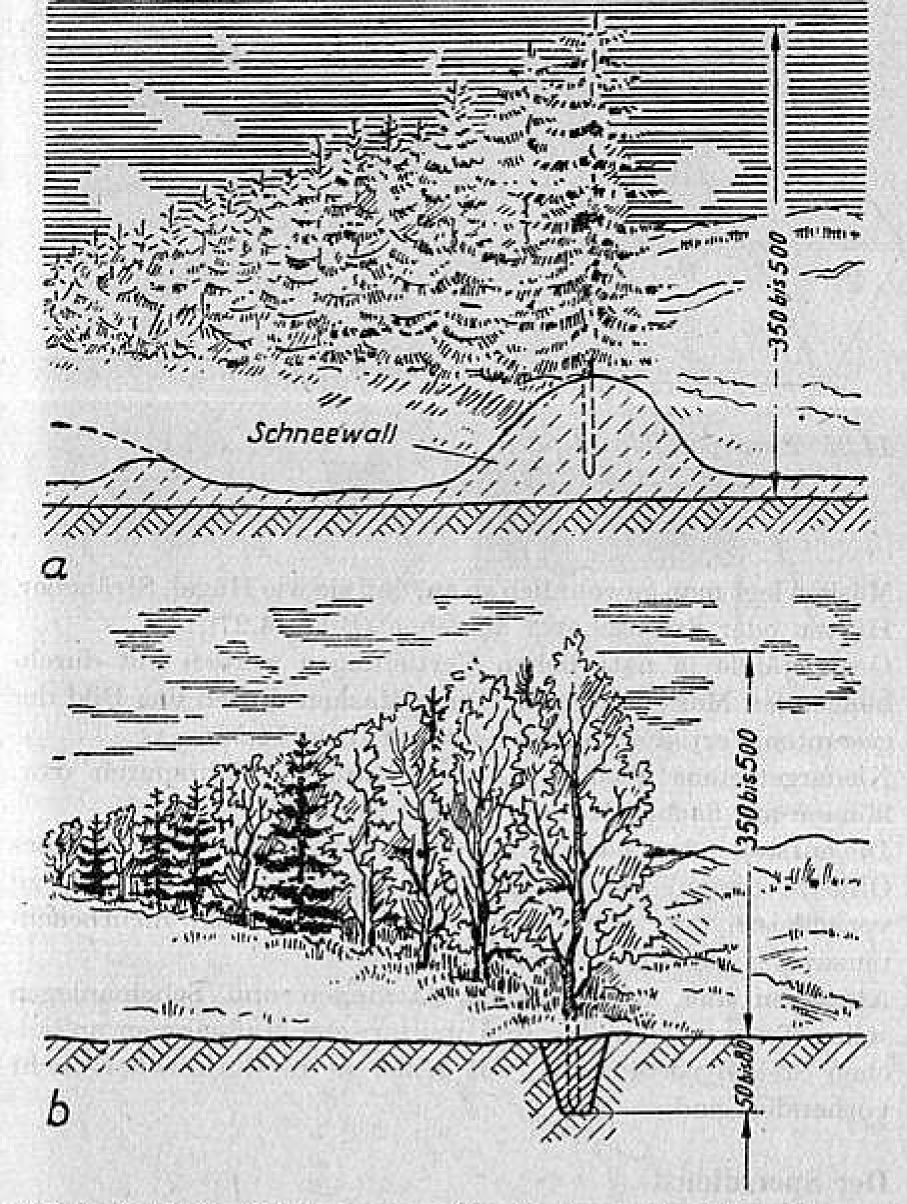
Masken decken Objekte vor der Luft- und Erdbeobachtung. Eine Maske liegt an allen Seiten auf der Erdoberfläche auf; man kann sie als eine Art Haube betrachten, die über das zu tarnende Objekt gestülpt wird.

14.22 Herstellung einer Matte

Flechten mit einer Rute

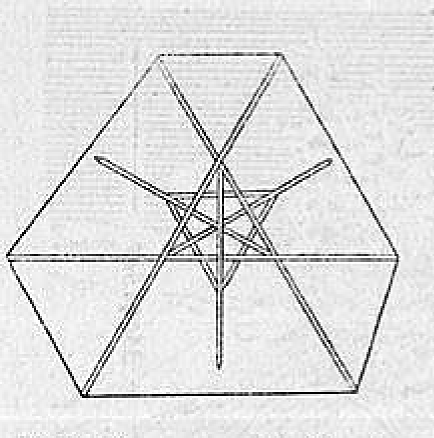
Flechten mit zwei Ruten

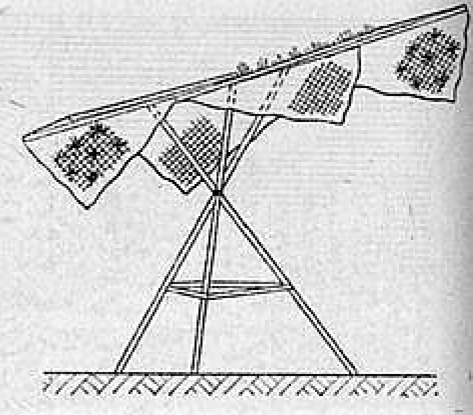
14.23 Herstellung von Flechtwerk



14.24 Vertikale Blenden aus großen Zweigen oder Bäumchen
a) im Winter; b) im Sommer

Masken können gewölbt, flach oder nach unten durchhängend sein. Die Form der Maske ist abhängig vom Gelände und von der Art des zu tarnenden Objekts. So müssen Masken in einem flachen, eintönigen Gelände flach abfallende Seitenflächen haben, damit sie keinen auffälligen Schatten werfen. Gewölbte



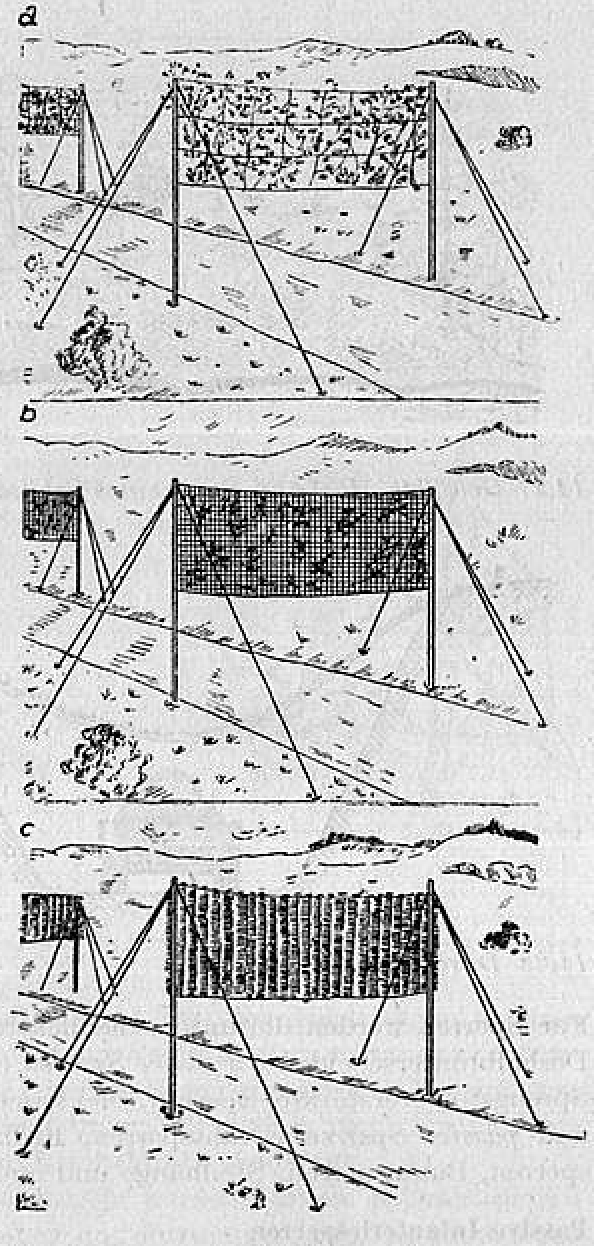


14.25 Transportable Blenden

Masken legt man gewöhnlich so an, daß sie wie Hügel, Sträucher, Hütten oder Strohschober aussehen (Bild 14.27).
Gegenstände in natürlichen Vertiefungen werden mit durchhängenden Masken getarnt. Diese Masken dürfen das Bild der gesamten Vertiefung nicht zerstören (Bild 14.28).
Niedergetretene Flecken, Aufschüttungen, Fahrspuren usw. können mit flachen Masken getarnt werden.
Die entstellenden Masken haben die Aufgabe, die Umrisse eines Objekts (technische Kampfmittel usw.) zu verwischen, zu verschleiern oder das betreffende Objekt in ein nichtbeachtenswertes Gebilde umzuwandeln.
Attrappen und Scheinanlagen. Attrappen und Scheinanlagen sollen Truppen, Objekte und militärische Maßnahmen an solchen Stellen vortäuschen, auf denen sie in Wirklichkeit nicht vorhanden sind.

Der Sperrdienst

Sperren sind Pionieranlagen und -mittel, die den Gegner einengen, seine Bewegung verlangsamen oder ihn zeitweilig zum Stehen bringen, damit es den eigenen Truppen möglich ist, ihm durch Feuer eine Niederlage beizubringen. Hindernisse sind Geländeobjekte oder Teile des Geländereliefs, die die Bewegung und das Manöver der Truppen erschweren.
Hindernisse werden in das Sperrsystem einbezogen.

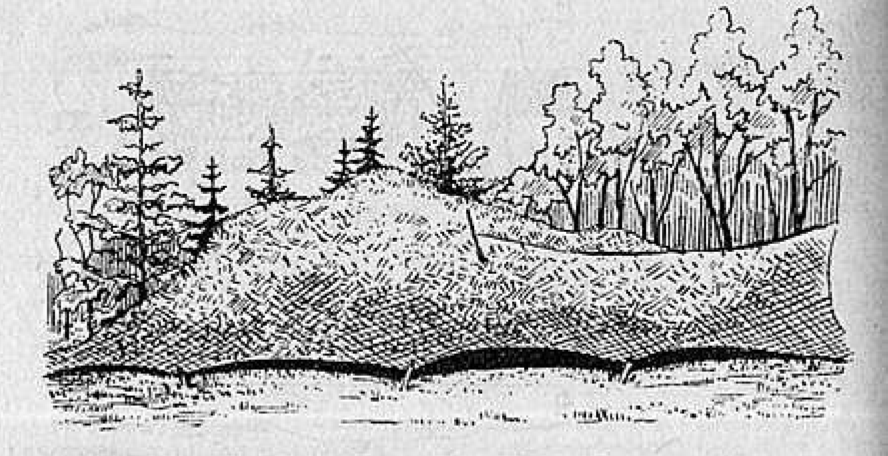


14.26
Blenden über Straßen
a) aus Zweigen; b) aus Tarnnetzen mit eingeflochtenem Tarnmaterial; c) aus Matten

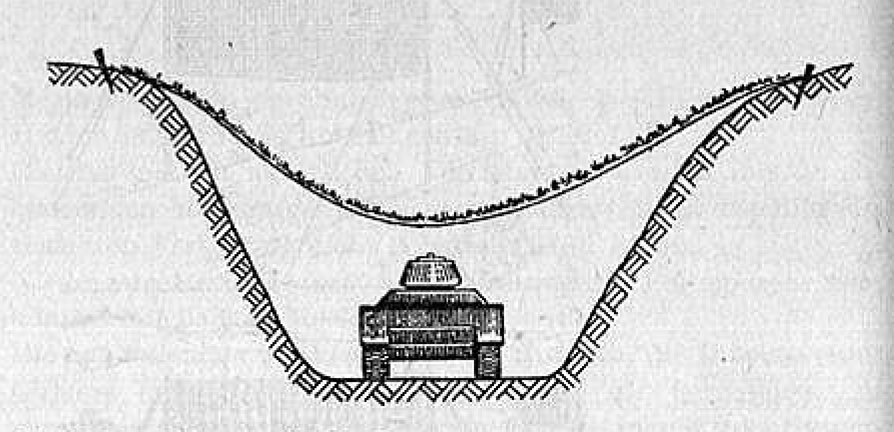
Sperren behindern die Bewegung der Waffengattungen unterschiedlich.

Man unterscheidet daher:

- Panzersperren,
- Infanteriesperren,
- Landesperren.



14.27 Gewölbte Maske in Form eines Gebüsches



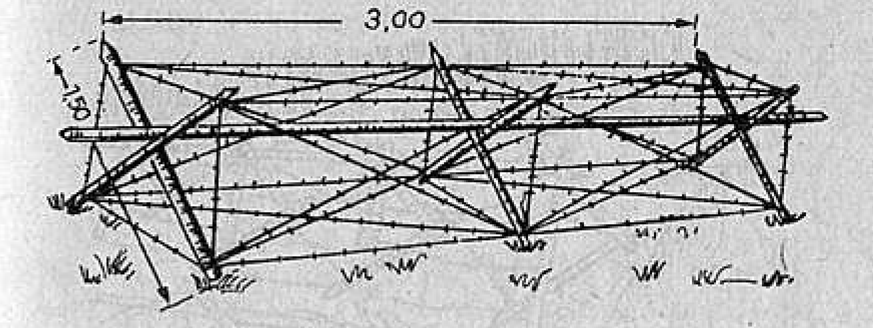
14.28 Durchhängende Maske

Für Sperren werden die unterschiedlichsten Mittel eingesetzt. Deshalb unterscheiden wir *aktive Sperren* (Minensperren, durch Sprengstoff verstärkte Sperren, elektrisch geladene Sperren) und *passive Sperren* (Drahtsperren, Erdholzsperren, Höckersperren, Baumsperren, Steilhänge und anderes).

Passive Infanteriesperren

Einfache Infanteriesperren werden von allen Waffengattungen angelegt.

Die Drahtspirale. Die Drahtspirale wird gewöhnlich fertig geliefert. Die 15 bis 20 kg schwere Spirale wird erst am Aufstellungsort auseinandergezogen. Behelfsmäßig wird eine Drahtspirale, wie in der Dv-15/4 Ziffer 36 beschrieben, hergestellt.



14.29 Spanische Reiter



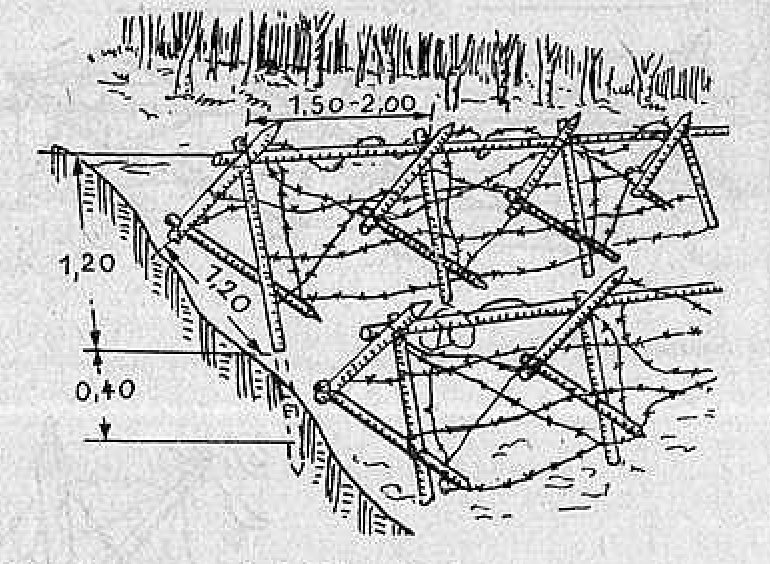
14.30 Drahtigel

Die Drahtspiralen werden in mehreren Reihen ausgelegt und untereinander mit Stacheldraht verbunden.

Der spanische Reiter (Bild 14.29). Zur Herstellung je eines Reiters benötigt man 6 Stangen zu je 1,50 m, 1 Stange zu 3,50 m und Stacheldraht. Die 6 kurzen Stangen werden zu Holzkreuzen zusammengebunden und tragen die 3,50 m lange Stange. Das fertige Gestell wird mit Stacheldraht verspannt.

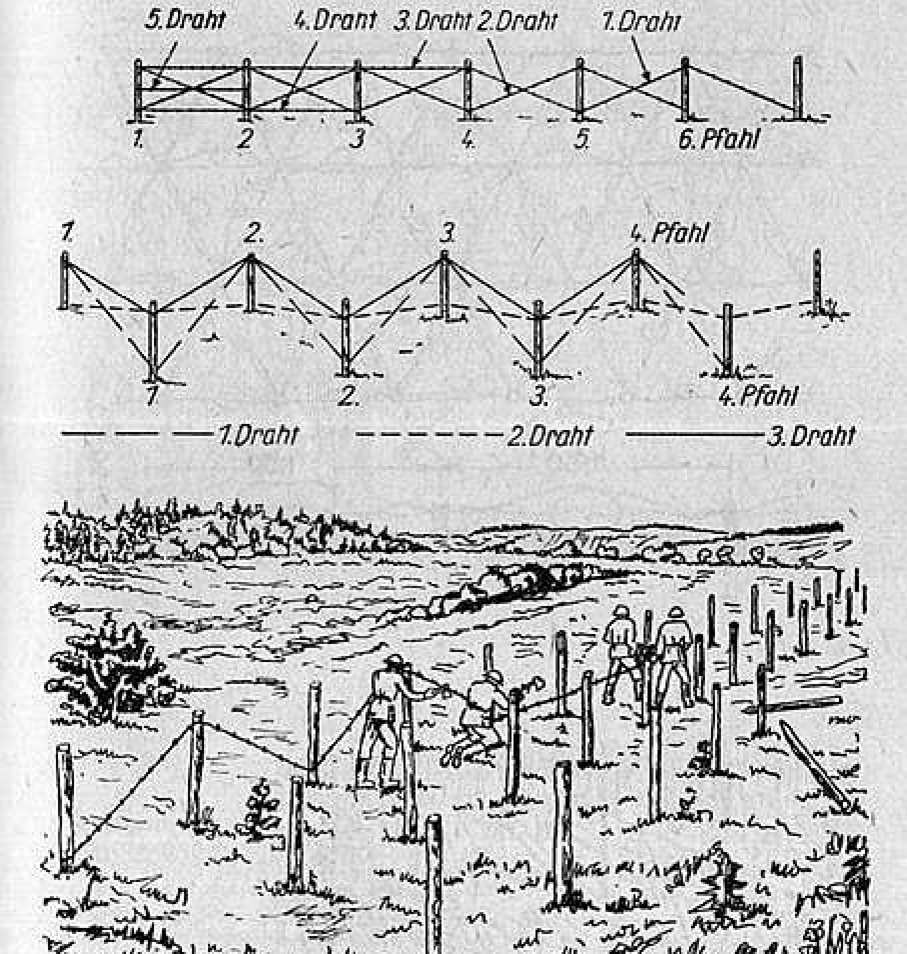
Der Drahtigel. Mit Drahtigeln werden Gassen in Drahtsperren geschlossen sowie Gräben und Furten gesperrt. Sie werden aus 3 gekreuzten, angespitzten Pfählen hergestellt (Bild 14.30).

Der Drahtzaun auf dreieckigen Böcken. Diese Sperren werden an Hängen mit einer Neigung bis zu 15 Grad errichtet. Die Böcke bestehen aus je drei 1,60 m langen Pfählen. Die talwärts stehenden Pfähle werden etwa 40 cm tief eingeschlagen. Es sind zwei bis drei Reihen zu bauen (Bild 14.31).



14.31 Drahtzaun auf dreieckigen Böcken

Die Drahtsperre auf drei Pfahlreihen. Die Drahtsperre auf drei Pfahlreihen ist die meist verwendete feste Infanteriesperre. Es werden benötigt: Pfähle 1,60 m bis 1,80 m lang, Durchmesser 7 bis 10 cm; Stacheldraht. Die Pfähle werden schachbrettartig in Abständen von 3 m in Zwischenräumen zwischen den Pfahlreihen so tief in den Erdboden gerammt, daß sie noch etwa 1,20 m aus der Erde ragen. Die Bespannung mit Stacheldraht beginnt an der dem Gegner zugewandten Pfahlreihe mit 5 Drähten, anschließend wird der Zwischenraum zwischen der ersten und zweiten Pfahlreihe verspannt, dann die zweite Reihe und die dritte Reihe mit 3 Drähten (Bild 14.32).
Die Drahtsperre auf einer Pfahlreihe (Flandernzaun). Die Drahtsperre auf einer Pfahlreihe wird ähnlich hergestellt wie die auf drei Pfahlreihen. Man begnügt sich mit einer Pfahlreihe, verstrebt jedoch jeden Pfahl mit Stacheldraht.
Die Stolperdrahtsperre. Eine Stolperdrahtsperre wird auf 70 cm langen Pflöcken, die 40 bis 50 cm tief in die Erde geschlagen werden und schachbrettartig mit Abständen und Zwischenräumen von 1,50 m stehen, gespannt (Bild 14.33).
Die Abstände und Zwischenräume zwischen den Pfählen werden doppelt mit Stacheldraht verspannt. Der erste Stacheldraht wird locker gespannt, der zweite wird in Schleifen gelegt.



14.32 Bau einer Drahtsperre

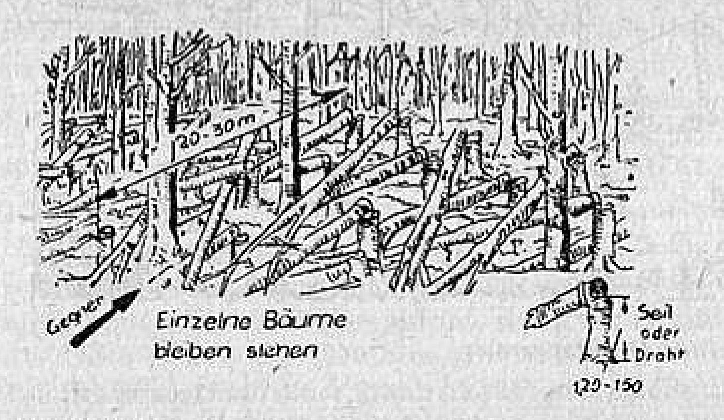
Passive Panzersperren

Passive Panzersperren werden ohne Minen oder versteckte Ladungen angefertigt. Die wichtigsten sind Baumsperren, Metalligel und Barrikaden.

Baumsperren. Baumsperren bestehen aus über Kreuz gefällten Bäumen, die mit den Kronen zum Gegner zeigen. Die Bäume werden so angesägt, daß sie sich nicht ganz vom Stubben lösen. Die Stammenden sind zusätzlich mit Draht am Stubben festzubinden (Bild 14.34).

1,50
1,50
1,50
0,20–0,30

14.33 Stolperdraht

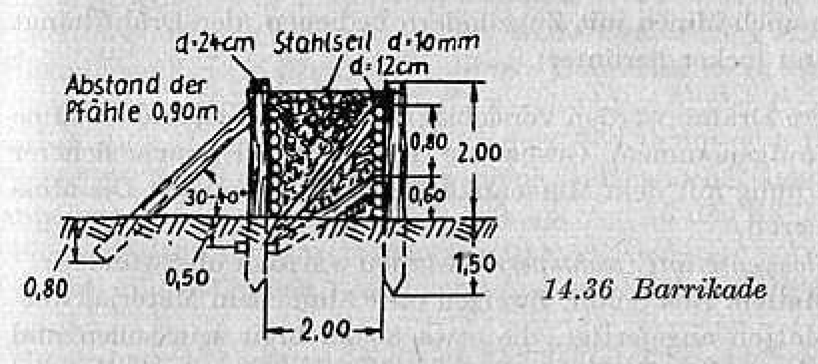


14.34 Baumsperre

Stahligel. Stahligel dienen zum Schließen von Gassen, zum Verstärken verschiedener Erdsperren und zum Sperren von Straßen, Wegen, Ortschaften und einzelnen Geländeabschnitten (Bild 14.35).

Barrikaden. Barrikaden werden hauptsächlich bei der Verteidigung von Ortschaften errichtet. Baumaterial sind Steine, Rundhölzer, Bäume und anderes (Bild 14.36).

14.35 Stahligel



14.36 Barrikade

Das Überwinden von Drahtsperren

Drahtsperren werden von den Mot.-Schützen am häufigsten überwunden. Das Überwinden von Drahtsperren muß deshalb jeder Kämpfer beherrschen.

Drahtsperren können vermint sein oder unter Strom stehen!

Darum wird jede Sperre vor dem Überwinden sorgfältig aufgeklärt.

Anzeichen für elektrisch geladene Drahtsperren sind

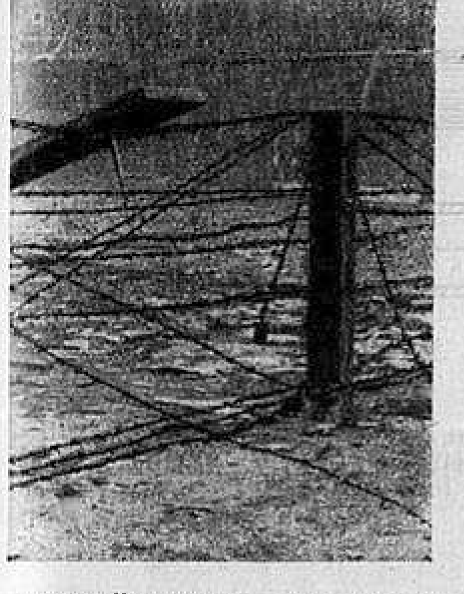
- Isolatoren an den Pfählen;
- Funkenbildung an Drähten, die den Erdboden berühren;
- verbranntes Gras an der Sperre;
- abgemähtes Gras unter der Sperre.

Eine einfache Probe: Wirf einen Draht so über die Sperre, daß er den Stacheldraht und den Erdboden berührt. Wenn Funken überspringen oder Rauch aufsteigt, steht die Sperre unter Spannung.
Elektrisch geladene Sperren werden erst dann überwunden, wenn die Stromzufuhr unterbunden ist. Gassen in elektrisch geladenen Sperren werden mittels gestreckter Ladung geschaffen.

Anzeichen für verminte Sperren sind

- schlecht getarnte Minen unter der Sperre oder liegengebliebenes Verpackungsmaterial;
- feine Drähte oder Bindfäden, die von einem Stacheldraht zum Erdboden führen. Solche Drähte können sowohl Minen mit Entlastungszünder (der Draht ist dann straff gespannt) als auch Minen mit Zugzündern bedienen (der Draht hängt dann locker herunter).

Lockere Drähte werden vorsichtig durchschnitten, und die Mine wird aufgenommen. Gespannte Drähte werden aus sicherer Entfernung mit dem Minenanker zerrissen (Vorsicht! Die Mine detoniert!).
Stromlose entminte Drahtsperren werden wie folgt überwunden:
Auf Matten. Aus Schilf, Zweigen oder ähnlichem Material werden Matten angefertigt, die etwa 80 cm breit sein sollen und etwas länger als die Sperre breit sind. An geeigneter Stelle wird die Matte über die Sperre geworfen.
Mit Bohlen (Bild 14.37). In das Ende einer Bohle wird ein starker Nagel oder eine Bauklammer eingeschlagen. Nagel oder Bauklammer wird über die Drahtsperren gehängt (günstig bei Flandernzäunen).
Mit Drahtschere. An jeder Gasse arbeiten zwei Soldaten. Der eine hält mit einer Astgabel oder ähnlichem den Draht dicht an einem Pfahl fest, der zweite zerschneidet die Drähte mit der Schere. Nachdem alle Drähte der ersten Reihe zerschnitten sind,



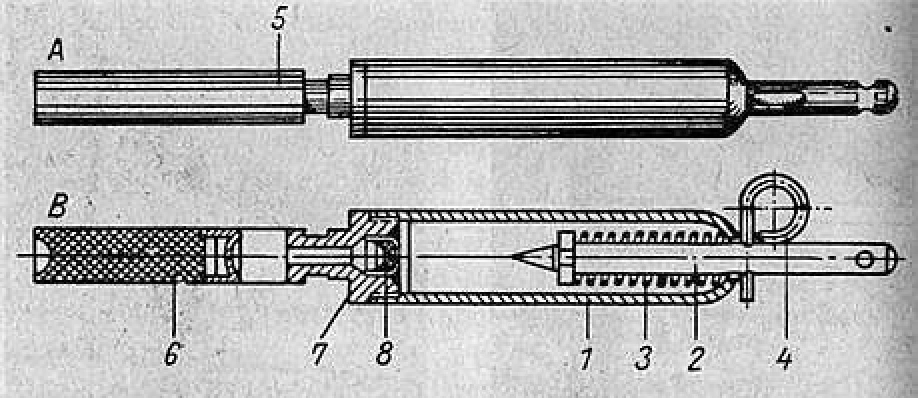

14.37 Überwinden eines Flandernzaunes mit Bohlen

kriecht der erste Soldat mit allen zerschnittenen Drähten zur Seite, um die Gasse zu räumen. Auf diese Weise wird eine Reihe nach der anderen freigelegt. Falls keine Drahtschere zur Verfügung steht, wird der Draht mit dem Beilrücken oder mit dem Feldspaten dicht an einem Pfahl durchschlagen. Der Draht ist straff zu spannen, damit er nicht federt. Warte mit dem Durchschlagen, bis der Gefechtslärm deine Arbeit sicher übertönt!
Spähtrupps durchkriechen die Drahtsperren an den Stellen, an denen der Draht am weitesten durchhängt. Der erste stützt den Draht mit Astgabeln hoch, der letzte entfernt die Astgabeln wieder.
Sprengen von Drahtsperren siehe im Kapitel Sprengdienst!

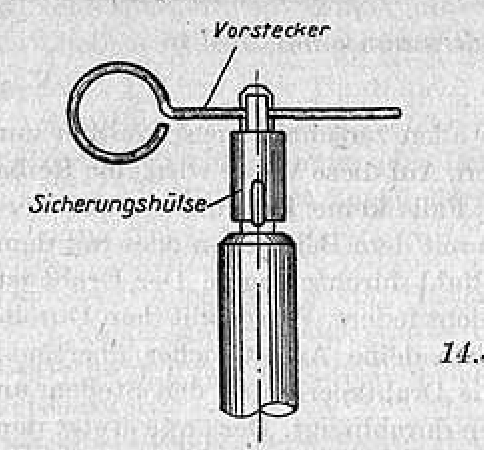
Die Minensperren

Aufbau der Minen und Zünder

Minen bestehen aus Sprengladung, Zünder und Gehäuse.
Die Größe der *Sprengladung* hängt vom Verwendungszweck der Mine ab.
Der *Zünder* bringt die Sprengladung zur Detonation. Minen enthalten meist Sofortzünder, die auf Druck, Zug oder Entlastung ansprechen.



14.38 Zugzünder MUW:
A - Gesamtansicht; B - Schnitt
1 - Gehäuse; 2 - Schlagbolzen; 3 - Feder; 4 - P-förmiger Stift; 5 - Sprengkapsel; 6 - Ladung (Sprengstoff); 7 - Nippel; 8 - Zündhütchen



14.39 Sicherungshülse mit Vorstecker

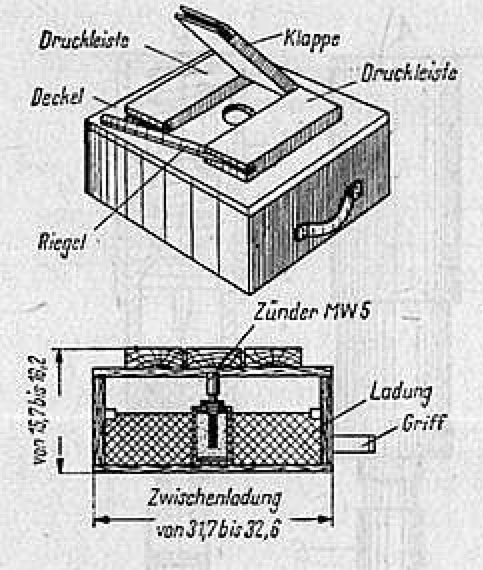
Der Zugzünder (MUW) spricht an, wenn der P- oder T-förmige Stift herausgezogen wird und den Schlagbolzen freigibt (Bild 14.38 und 14.39).
Der Druckzünder (MW-5) spricht an, wenn die sperrende Kugel in die Ausfräsung der herabgedrückten Kappe tritt und den Schlagbolzen freigibt (Bild 14.40).
Am unteren Ende des Zünders wird der Nippel mit Zündhütchen und Sprengkapsel eingeschraubt. Wenn der Schlagbolzen auf das Zündhütchen trifft, entsteht eine Stichflamme, die die Detonation der Sprengkapsel und damit der Mine auslöst.

14.40 Zünder MW-5
A - Gesamtansicht; B - Schnitt
1 - Hülse; 2 - Schlagbolzen; 3 - Kappe; 4 - Feder; 5 - Kugel; 6 - Sprengkapsel

Wir unterscheiden:

- Infanterieminen,
- Panzerminen,
- Minen zur besonderen Verwendung.

Infanterieminen werden in Spreng- und Splitterminen unterteilt. Infanteriesprengminen haben eine Sprengladung von 200 bis 400 p, Infanteriesplitterminen eine von 75 bis 100 p.
Die *Infanteriesprengminen* haben gewöhnlich einen Druckzünder. Sie werden verdeckt verlegt und mit Erde, Blättern, Gras usw. getarnt. Im Winter darf nicht mehr als 10 cm Schnee über der Mine liegen.
Bei den Infanteriesplitterminen unterscheiden wir Splitterspringminen und Stockminen.
Splitterspringminen werden verdeckt verlegt und haben einen Druck- oder Zugzünder. Nach Auslösen des Zünders wird die



14.41 Panzermine TMD-B
A - Gesamtansicht; B - Schnitt

Mine durch eine Treibladung etwa 1 m hochgeschleudert und detoniert.

Stockminen werden in hohem Gras, im Gebüsch usw. verlegt und haben einen Zugzünder.

Panzerminen. Panzerminen werden zur Bekämpfung von Panzern, SFL, SPW und anderen Gefechts- und Transportfahrzeugen verlegt. Sie haben im allgemeinen eine Sprengladung von 5 bis 7 kg. Ihre Wirkung beruht auf dem Druck der Detonationswelle (zerreißende Wirkung) (Bild 14.41).

Minen zur besonderen Verwendung sind meist Überraschungs- und Signalminen.

Eine besondere Minenart sind die *Flußminen.* Sie werden auf dem Grund oder unter der Wasseroberfläche schwimmend verlegt und zerstören Schiffe, Pontons und Brücken (Treibminen).

Sicherheitsbestimmungen beim Verlegen von Minen

- Die zu verlegende Mine muß bekannt sein;
- die festgelegte Reihenfolge der Arbeiten einhalten;
- die Sprengkapseln und Zündhütchen müssen getrennt von Minen und Sprengstoffen transportiert werden;
- kein Umgang mit offenem Feuer;

- scharfe Minen nicht werfen, rollen oder stapeln, auf sie darf nicht geschlagen und auf ihre Deckel nicht gedrückt werden;
- *bevor der Zünder in die Mine eingesetzt wird*, ist zu überprüfen (besonders bei Nacht):
  – ob die Öffnungen für den Zünder frei sind,
  – ob die Öffnung des Minenkörpers mit dem Zündkanal des Sprengkörpers übereinstimmt,
  – ob der Zünder in Ordnung ist.

Läßt sich der Zünder nicht leicht einsetzen, keine Gewalt anwenden oder auf den Zünder drücken!
Beschädigte Minen und Zündmittel dürfen nicht verwendet werden. Auf die Mine aufgeschüttete Erde oder Tarnmittel dürfen nicht festgeklopft werden. Das Aufschütten der Erde und Tarnen der Mine ist mit der Hand auszuführen, ohne dabei auf die Mine zu drücken. Keine Erdbrocken zum Tarnen der Mine verwenden.

Verlegen und Wiederaufnehmen von Panzerminen

Beim Verlegen der Minen sind nur die Ausrüstung, die zum Minenverlegen gebraucht wird, die Waffe und die persönliche Schutzausrüstung mitzuführen. Alle anderen Ausrüstungsgegenstände sind in Deckung abzulegen.

Verlegen der Panzermine TMD-B

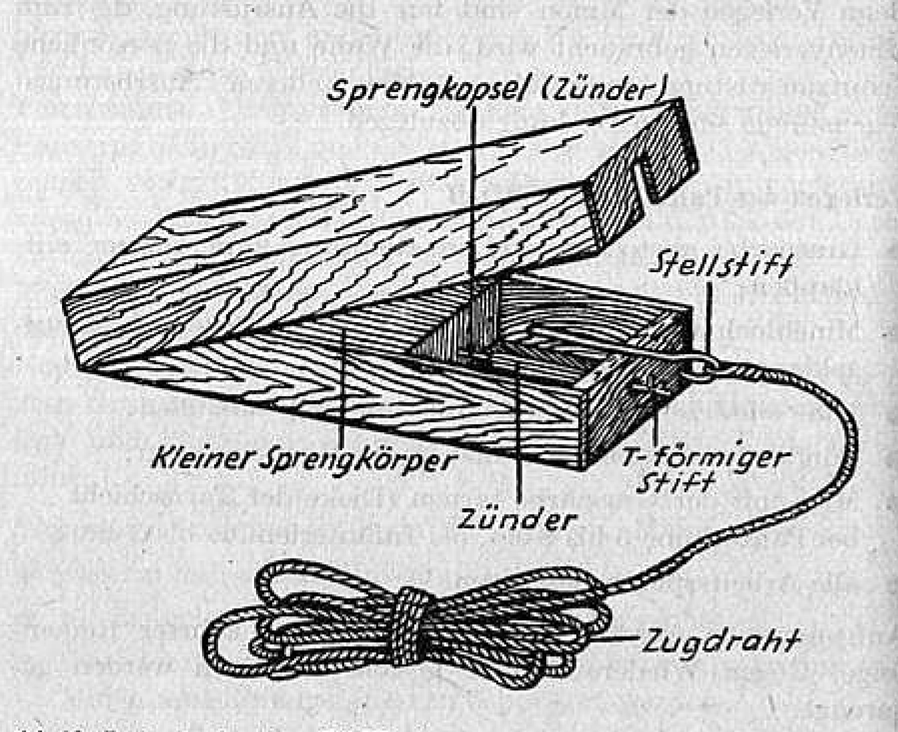
- Grasnarbe abstechen und in Richtung zum Gegner aufklappen;
- Minenloch ausheben und die ausgehobene Erde auf die aufgeklappte Grasnarbe werfen;
- Mine einsetzen, Zwischenräume mit Erde ausfüllen;
- Zünder zusammensetzen und in die Mine einsetzen;
- Mine mit der Grasnarbe tarnen (Dicke der Tarnschicht bei Panzermine 5 bis 8 cm, bei Infanteriemine bis 2 cm);
- alle Arbeitsspuren beseitigen.

Aufgenommen werden Panzerminen in umgekehrter Reihenfolge. Gegen Wiederaufnahme gesicherte Minen werden gesprengt.
Beim Verlegen von Minen mit Druckzündern ist darauf zu

achten, daß der Deckel der Mine 3 cm über der Erdoberfläche aus dem Loch herausragt. Die Tarnung ist entsprechend auszuführen.
In weichen, leicht nachgebenden Böden (Sturzäcker) können die Minen gleich hoch mit der Erdoberfläche verlegt werden.
In sumpfigen Böden und bei hohem, lockerem Schnee sind die Minen auf Unterlagshölzern zu verlegen, um ein Eindrücken der Mine zu verhindern.
Minen mit Druckzünder dürfen nicht in Furchen oder anderen Vertiefungen verlegt werden, da sonst die Gleisketten des Panzers den Druckzünder nicht betätigen und die Mine nicht detoniert.

Verlegen der Infanteriemine PMD-6 (Bild 14.42):

- Ein Loch für die Mine ausheben;
- den Deckel der Mine zurückklappen;
- den Schlagbolzen des Zünders spannen, den T-förmigen Stift einsetzen und den Nippel in die Sprengkapsel einführen;



14.42 Infanteriemine PMD-6

- den Zünder durch die Öffnung in der Vorderwand so in die Mine einsetzen, daß die Sprengkapsel in den Zündkanal der Ladung paßt, die **Öse des T-förmigen Stiftes nach unten zeigt** und an der Vorderwand des Gehäuses anliegt;
- die Mine mit offenem Deckel in das Loch legen, den Stellstift an der Vorderwand des Gehäuses parallel zum Zünder legen und den Deckel der Mine schließen; der Stellstift muß in der Aussparung der Vorderwand des Deckels und mit seiner Öse außerhalb des Deckels liegen; die Schnur, die an der Öse befestigt ist, auslegen;
- die Mine mit Gras, Blättern oder einer dünnen Erdschicht (bis 2 cm) tarnen;
- den Stellstift aus einer Entfernung von 5 bis 6 m herausziehen (langsam an der Schnur ziehen); dabei senkt sich der Deckel auf den T-förmigen Stift, und die Mine ist scharf;
- **die PMD-6 nicht aufnehmen,** sondern mit einer Bohrpatrone sprengen!

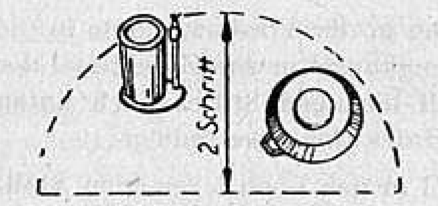
Das Überwinden von Minensperren

Minenfelder werden bevorzugt angelegt: auf Straßen, Umleitungen, Knüppeldämmen, in Vertiefungen und in Ortschaften. Wahrscheinlich werden wir auf gemischte Minenfelder aus Panzer- und Infanterieminen stoßen.

Minenfelder werden erkannt:

- an Markierungszeichen, an kleinen Erdbuckeln in gleichmäßiger Anordnung;
- an nicht beseitigten Arbeitsspuren, an liegengebliebenen Zündern, Verpackungsresten, Werkzeugen;
- an Pfaden, die plötzlich vor einem Geländestück zusammenlaufen und wieder auseinanderstreben;
- an verwelktem Gras auf einigen Rasenstücken, an kleinen Mulden, die über zu tief eingegrabenen Minen entstehen.

Die imperialistischen Armeen verlegen ihre Minen nach sogenannten *Standardschemas*. Jedes Minenfeld nach einem Standardschema besteht aus einzelnen *Minengruppen*, jede Gruppe (Bild 14.43) aus zwei Minen.



14.43 Minengruppe

Die Gruppierung der Minengruppen zu einem *Minenstreifen* zeigt das Bild 14.44. Mehrere solcher Streifen hintereinander (Abstand mindestens 18 Schritt) bilden ein *Minenfeld*.

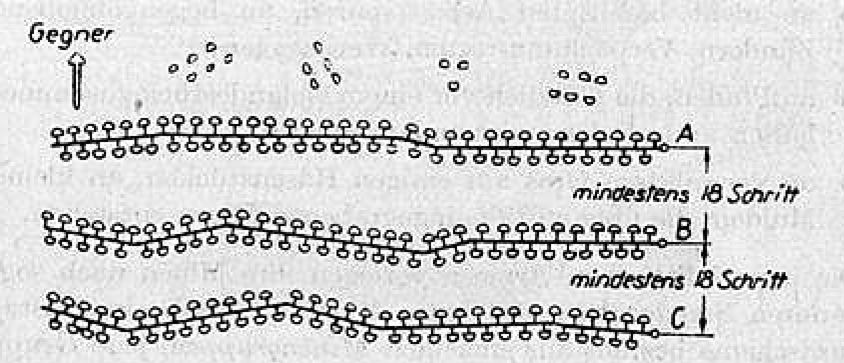
Aufnehmen von Minen ausländischer Armeen (Beispiele)

Die **Panzermine M6A 1** (Bild 14.45) kann gegen Wiederaufnahme gesichert sein. Zu diesem Zweck befindet sich an der Seite und am Boden je eine Öffnung, in die zusätzliche Zünder eingesetzt werden können.

Die Mine wird wie folgt entschärft:

- Die Tarnschicht vorsichtig abheben und überprüfen, ob die Mine gegen Wiederaufnahme gesichert ist;
- ist das nicht der Fall, die Sicherung auf „Safe" stellen, dann die Sicherung herausschrauben, den chemischen Zünder mit einer Kombizange herausschrauben und die Sicherungsgabel auf den herausragenden Hals des Schlagbolzens legen.

Die Infanteriesplittermine M3 (Bild 14.46) hat ein Gußstahlgehäuse. Drei Flächen der Mine haben Öffnungen zum Einschrauben der Zünder. Die Mine kann auf Druck- oder Zugwirkung verlegt werden.



14.44 Minenfeld aus drei Minenstreifen

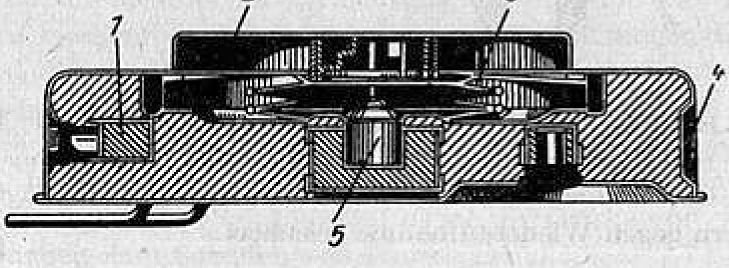
Sicherung

8,2 cm

31,7 cm

Stellung der Sicherung

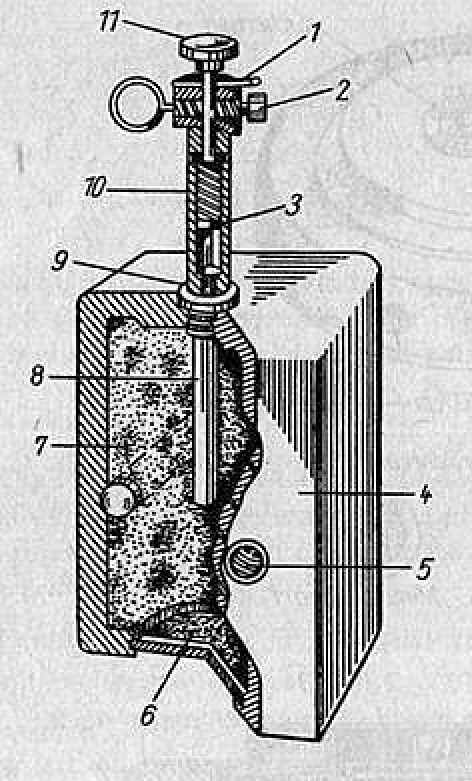
Mine ist gesichert   Mine ist scharf



14.45 Panzermine M6A 1
1 - Sprengkapsel; 2 - Druckdeckel; 3 - Blattfeder; 4 - Füllöffnung; 5 - Zünder

Sie ist wie folgt zu entschärfen:

- Überprüfen, ob die Mine gegen Wiederaufnahme gesichert ist;
- ist das nicht der Fall, den Zugdraht durchschneiden (die Druckvorrichtung entfernen), den Sicherungsstift (Splint) in den Zünder einsetzen, die Halteschraube bis zum Anschlag hineindrehen, den Zünder herausschrauben und vom Zündsatz trennen und die Mine mit einem Minensuchanker aus dem Loch herausziehen.



14.46 Infanteriemine M3
1 - Sicherungsstift; 2 - Halteschraube; 3 - Schlagbolzen; 4 - Mantel; 5 - zusätzlicher Zündkanal; 6 - Füllöffnung; 7 - Sprengladung; 8 - Sprengkapsel; 9 - Zündsatz; 10 - Schlagbolzenfeder; 11 - Druckplatte

Beim Räumen der Minen stets daran denken, daß jede Infanterie- und Panzermine gegen Wiederaufnahme gesichert sein kann. Gewöhnlich werden die Minen mit Zug- oder Entlastungszündern gegen Wiederaufnahme gesichert.

Allgemeine Sicherheitsbestimmungen beim Entminen

Während der Entminungsarbeiten ist eine strenge Disziplin erforderlich; außerdem muß die festgelegte Reihenfolge der Arbeiten genau eingehalten werden.

Folgende Regeln sind immer zu beachten:

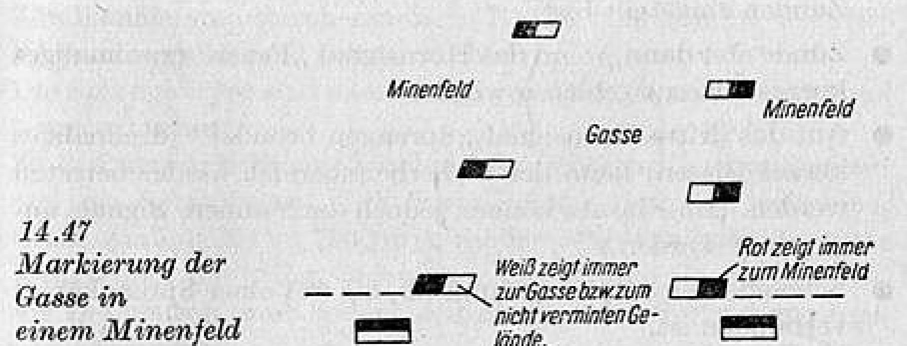
- Strenge Aufmerksamkeit verhindert Unfälle!
- Wird etwas Ungewöhnliches festgestellt, die verdächtigen Stellen betrachten und untersuchen, ob es keine Fallen sind.
- Für jede Mine ein Soldat, alle anderen in Deckung.
- Nur bekannte Minen unschädlich machen, unbekannte Minen sofort dem Vorgesetzten melden (Stelle markieren!).
- Ruhig und überlegt arbeiten!

Es ist verboten:

- Draht- und andere Sperren wegzuschieben oder zu räumen, bevor überprüft wurde, ob sie und das umliegende Gelände vermint sind;
- beschädigte Minen aufzunehmen;
- den Sprengstoff in Minen oder Granaten, auch von solchen, die nicht vollständig detoniert sind, anzuzünden;
- außerhalb der Gassen und durch nicht überprüfte Abschnitte zu gehen (Markierung der Gasse Bild 14.47);
- sich ohne Genehmigung vom Arbeitsplatz zu entfernen und das zu entminende Gelände zu betreten;
- in der Nähe von Sprengstofflagern zu rasten;
- festgefrorene Minen aufzunehmen; sie sind an Ort und Stelle zu vernichten!

Sprengdienst

Sprengarbeiten, außer der Vernichtung von Munition und Blindgängern, werden von Angehörigen aller Waffengattungen durchgeführt, die eine Ausbildung im Sprengdienst erhalten haben. Zu diesen Sprengarbeiten zählen: Schaffen von Gassen in Sperren, Sprengen von Minen, Auflockern von hartem und gefrorenem Boden, Unbrauchbarmachen und Vernichten von Kampftechnik, Schaffen von Mauerdurchbrüchen im Ortskampf, Holzsprengungen zum Schaffen von Baumsperren.



14.47 Markierung der Gasse in einem Minenfeld

Kompliziertere Sprengarbeiten sind Aufgabe der Pioniere.
Bei sachgemäßer Arbeit sind Sprengungen für alle Beteiligten ungefährlich, Leichtsinn kann jedoch ernste Folgen haben.

Sicherheitsbestimmungen

Es gelten folgende Sicherheitsbereiche:

Ladung	*Sicherheitsbereich*
bis 2 kp	200 m Halbmesser
2 bis 10 kp	300 m Halbmesser
10 bis 30 kp	500 m Halbmesser
über 30 kp	1000 m Halbmesser

Bei offenen Steinsprengungen muß der Halbmesser des Sicherheitsbereiches mindestens 500 m und bei offenen Stahlsprengungen mindestens 700 m betragen, da bei diesen Sprengungen die Splitterwirkung sehr groß ist. Den Mindestabstand von der Zündstelle zur Ladung legt der Leiter des Sprengens fest. Die Ladungsgröße bei Gewöhnungssprengungen darf 200 g betragen.

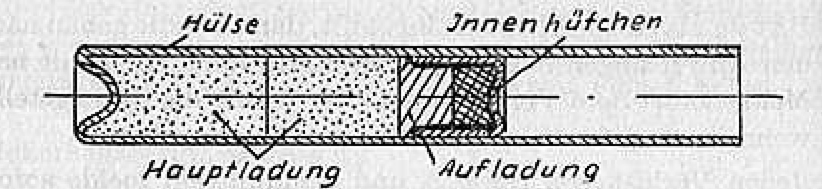
Beachte weiter:

- Das Rauchen bei der Arbeit mit Spreng- und Zündmitteln ist untersagt!
- Zünde kein Feuer an, wenn im Umkreis von 100 m mit Spreng- und Zündmitteln gearbeitet wird.
- Ein Zündtrupp muß grundsätzlich aus zwei Mann bestehen; ein Zündtrupp darf nicht mehr als drei Zeitzündschnüre in einem Arbeitsgang zünden; hast du gezündet, so rufe laut „brennt" und gehe in Deckung.
- Suche auf das Hornsignal „Sammeln" (einmaliges langes Blasen) sofort die befohlene Deckung auf, wenn du nicht zum Zünden eingeteilt bist.
- Zünde erst dann, wenn das Hornsignal „Feuer" (zweimaliges kurzes Blasen) geblasen wurde.
- Auf das dritte Hornsignal „Sprengen beendet" (dreimaliges kurzes Blasen) kann der Sicherheitsbereich wieder betreten werden. (Im Einsatz können jedoch auch andere Signale angewandt werden.)
- Schneide keine Sprengschnur ab, die mit einer Sprengkapsel verbunden ist.

- Bist du als Absperrposten eingeteilt, dann handle genau nach den Anweisungen des Vorgesetzten, der dich eingeteilt hat. Melde sofort dem Vorgesetzten oder warne die Sprengstelle, wenn jemand den Sicherheitsbereich betreten hat.
- Jeden Verlust von Spreng- und Zündmitteln melde sofort deinem Vorgesetzten.
- Sei bei Sprengarbeiten niemals leichtsinnig, und hindere deine Genossen daran, es zu sein.
- Bewahre Ruhe und Umsicht!

Sprengmittel

Sprengstoffe sind alle Stoffe, die ohne Zufuhr von Luftsauerstoff bei bestimmter Einwirkung einer äußeren Kraft eine große Menge heißer Gase entwickeln. Je nach der Verwendung im Sprengdienst unterscheidet man *Brisanz-*, *Initial-* und *Pulversprengstoffe*.
Brisanzsprengstoffe sind unempfindlich gegen gewöhnliche mechanische oder Wärmewirkungen. *Initialsprengstoffe* detonieren schon bei leichten Stößen, Reibung oder Funken. Sie bringen dann ihrerseits die Brisanzsprengstoffe zur Detonation.
Pulversprengstoffe sind gegen äußere mechanische Einwirkungen wenig, gegen Wärmeeinwirkungen und Funken jedoch äußerst empfindlich. Im Sprengdienst werden Pulversprengstoffe hauptsächlich als *Brennsätze* und als *Pulverseele* der Zündschnur verwendet.
Im Sprengdienst werden hauptsächlich *Sprengkörper* aus Trotyl verwendet. Wir unterscheiden *kleine* (200 p) und *große* (400 p) Sprengkörper sowie *Bohrpatronen* (75 p). Alle Sprengkörper haben *Zündkanäle* für die Aufnahme der Sprengkapseln. Die Zündkanäle sind durch schwarze Kreise oder Punkte auf dem Verpackungsmaterial gekennzeichnet.
Die Sprengkörper sind wasserunempfindlich, lagerbeständig und transportsicher.
Zu den sprengkräftigen Zündmitteln gehören die *Sprengschnur* und die *Sprengkapsel*. Die Sprengschnur detoniert mit einer Geschwindigkeit von 7000 m/s. Sie hat eine wasserdichte **grüne** Umhüllung. Sie bringt jeden Sprengstoff, den sie eng berührt, zur Detonation, muß jedoch selber mit einer Sprengkapsel gezündet werden.

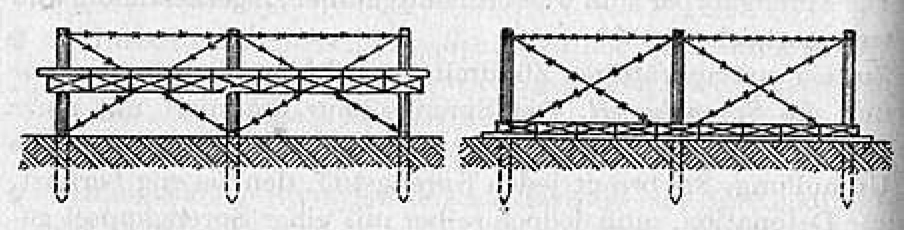


14.48 Sprengkapsel

Die *Sprengkapsel* (Bild 14.48) wird in die Zündkanäle der Sprengkörper eingeführt, selber aber mit Zündschnur gezündet.
Die Sprengkapsel ist außerordentlich empfindlich gegen Schlag, Stoß, Reibung, Funken und Feuchtigkeit. Sprengkapseln dürfen nur in den dafür vorgesehenen Kästchen und niemals zusammen mit Sprengstoff befördert werden. Beschädigte Sprengkapseln aussondern, nicht verwenden!
Zu den nicht sprengkräftigen Zündmitteln gehört die *Zündschnur*. Die *Zündschnur* dient zum Zünden der Sprengkapseln. Sie hat eine wasserdichte **schwarze** Umhüllung, die die Schwarzpulverseele einschließt. Zündschnur brennt mit einer Geschwindigkeit von etwa 1 cm/s. Sie ist völlig handhabungssicher, muß aber vor Fetten, Benzin und Hitze geschützt werden und darf nicht geknickt werden.
Vor Benutzung der Zündschnur ist die Brenngeschwindigkeit zu überprüfen. Ein 60 cm langes Stück wird abgeschnitten und abgebrannt. Dieses Stück muß in 60 bis 75 s abgebrannt sein.

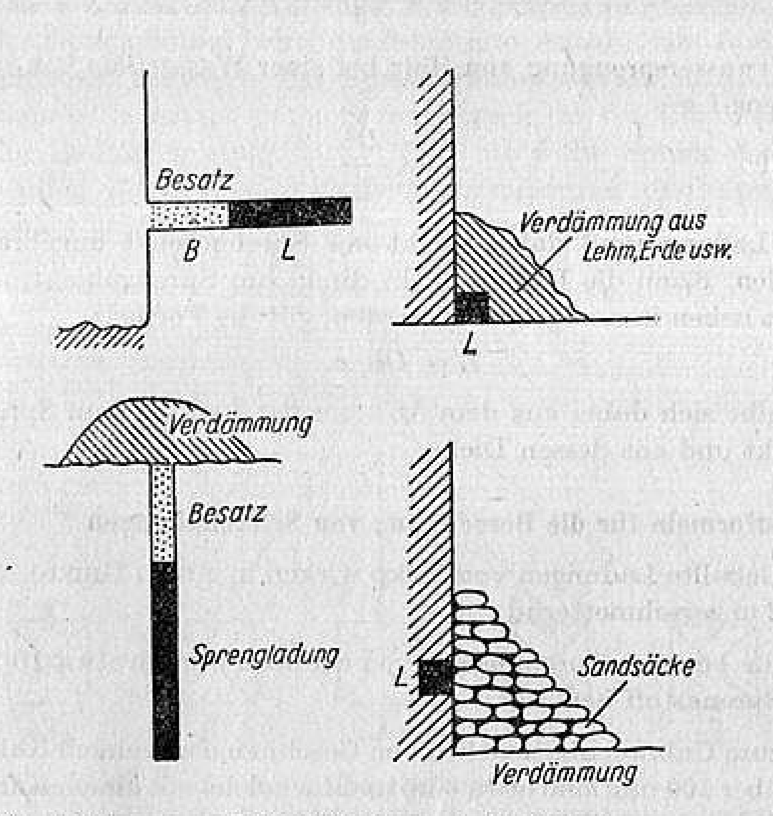
Das Anbringen und Herstellen von Ladungen

Die Wirkung einer Ladung hängt von ihrer Anbringung und von ihrer Stärke ab. Die größte Wirkung haben Ladungen, die in das Sprengobjekt eingelassen sind.



14.49 Sprengen einer Gasse in eine Drahtsperre auf drei Pfählen

Für die meisten Sprengungen reicht ein Sprengkörper nicht aus. Sie müssen in Gruppen (Ladungen) zusammengefaßt werden. Dann stellen wir *geballte* und *gestreckte* Ladungen her. Die günstigste Form der geballten Ladung ist der Würfel! Die geballte Ladung wird vor allem für die Sprengung von Barrikaden und andere Straßensperren verwendet, während die gestreckte Ladung hauptsächlich zum Schaffen von Gassen in Drahtsperren dient (Bild 14.49).
Bei allen Sprengungen ist zwischen Ladung und Sprengobjekt eine möglichst feste Berührung herzustellen. Wenn die Ladung nicht in das Sprengobjekt eingelassen werden kann, ist sie mit Erde, Sand, Lehm oder Rasen fest zu verdämmen (Bild 14.50), dazu jedoch **keine Steine oder anderes festes Material verwenden!**



14.50 Anbringen und Verdämmen von Ladungen

Ladungsberechnung

Holzsprengungen

$$L = D^2$$

Dabei ist L = Ladung und D = Holzdurchmesser. Zu rechnen ist dabei immer in Zentimetern, das Ergebnis ist das Sprengstoffgewicht in Pond.

Nasses und astreiches Holz über 29 cm Durchmesser

$$L = \frac{D^2 \cdot 5}{3}$$

bis zu 29 cm

$$L = \frac{D^2 \cdot 4}{3}$$

Für *Bohrladungen* gilt:

$$L = \frac{D^2}{5}$$

Unterwassersprengung von Holz bei einer Wassertiefe von mindestens 1 m:

$$L = \frac{D^2}{2}$$

Die Ladung muß dabei direkt am Sprengobjekt angebracht werden. Kann die Ladung nicht direkt am Sprengobjekt, aber dicht neben ihm angebracht werden, gilt die Formel:

$$L = D^2 \cdot c.$$

c ergibt sich dabei aus dem Abstand der Ladung zum Sprengobjekt und aus dessen Dicke.

Faustformeln für die Berechnung von Schnelladungen

- Geballte Ladungen von 25 kp wirken in einem Umkreis von 2 m zerschmetternd;
- für 1 cm des Durchmessers von Stubben werden etwa 10-20 p Sprengstoff benötigt;
- zum Unbrauchbarmachen von Geschützen mit einem Kaliber über 100 mm sind etwa 6 kp und für solche mit einem Kaliber bis zu 100 mm 4 kp erforderlich;

- für eine Eisenbahnschiene ist 1 kp erforderlich;
- Telegrafenmaste aus Holz — 0,5 kp;
- Steinhöcker — 2,0 kp;
- Stahlbetonhöcker, 1 m · 1 m — 5,0 kp.
- Zum Unbrauchbarmachen eines Panzers sind erforderlich:
  am Motor — 0,4 bis 0,8 kp;
  am Turm — 0,8 bis 1,2 kp;
  am Leitrad — 2,0 kp.
- Stahlplatten je Quadratzentimeter — 25 p Sprengstoff.
- Zum Unbrauchbarmachen von Kraftfahrzeugen und Traktoren sind etwa 0,4 bis 0,8 kp erforderlich.

Herstellen einer Leitfeuerzündung (Bild 14.51)

Die Leitfeuerzündung dient zur gleichzeitigen Zündung mehrerer Ladungen. Sie wird wie folgt hergestellt. An einem Stück Zündschnur wird eine Sprengkapsel angebracht. An der Sprengkapsel wird die benötigte Anzahl von Sprengschnüren befestigt. Die Sprengschnüre werden in Sprengkapseln befestigt, diese Sprengkapseln in die Zündkanäle der Ladungen eingeführt. (Mehr als sechs Sprengschnüre werden durch eine zwischen Sprengkapsel und Sprengschnur geschaltete Bohrpatrone gezündet.)

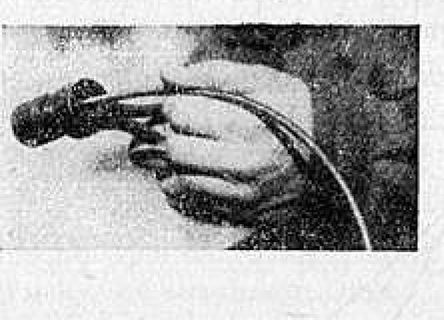
14.51 Leitfeuerzündung mit Parallelschaltung
1 - Sprengkapsel; 2 - Sprengkapsel in den Ladungen; 3 - Ladungen; 4 - Sprengschnur

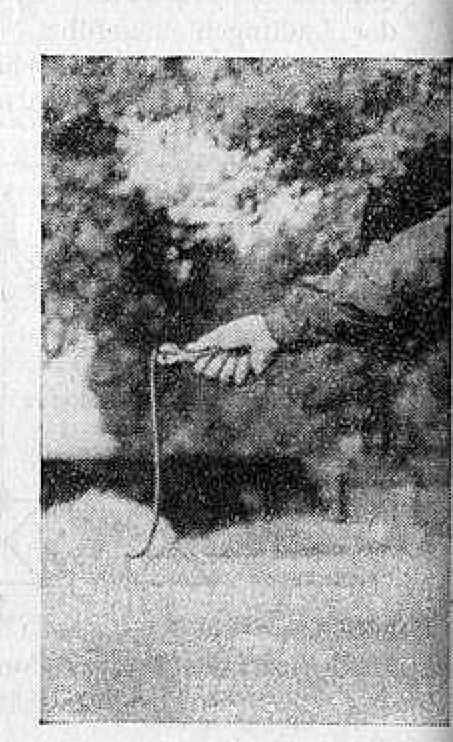
Die Zündschnur wird gezündet, zündet die Sprengkapsel (Sprengkapsel die Bohrpatrone), die Sprengschnur detoniert, zündet die Sprengkapseln und alle Ladungen gleichzeitig.

Beschreibung der einzelnen Arbeitsgänge

a) *Vorbereiten der Zündschnur*
Schneide ein mindestens 60 cm langes Stück Zündschnur an einem Ende gerade, am anderen Ende schräg ab! Auf sauberer, fester Unterlage mit einem scharfen Messer schneiden! Nur einen Schnitt ausführen, sonst fällt die Pulverseele aus.

b) *Verbinden der Zündschnur mit der Sprengkapsel*
Nimm die Sprengkapsel aus dem Kästchen und überprüfe sie auf Unversehrtheit. Befinden sich Staubkörnchen in der Kapsel, dann die Kapsel auf dem Handrücken vorsichtigausklopfen. Nicht hineinblasen, nicht stochern! Sprengkapsel in die Würgezange nehmen! Führe das gerade Ende der Zündschnur vorsichtig in die Sprengkapsel ein, bis sie auf das Innenhütchen aufstößt. Würgezange





14.52 Würgen
a) Einführen der Zündschnur in die Sprengkapsel; b) Würgen

seitwärts halten. Würgen! (Bild 14.52). Die Verbindungsstelle mit Isolierband abdichten und sichern.

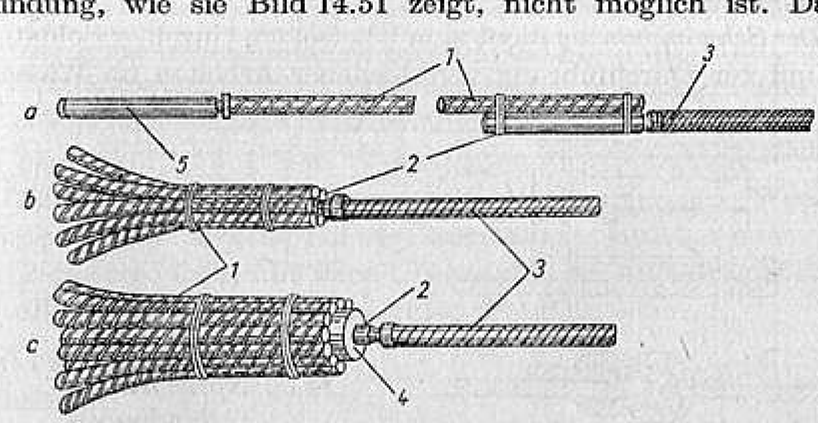
c) *Verbinden der Sprengkapsel mit der Ladung (der Bohrpatrone)*
Die Sprengkapsel mit der Zündschnur in den Zündkanal einführen. Mit Isolierband befestigen.

d) *Vorbereiten der Sprengschnur*
Sprengschnur darf nur geschnitten werden, wenn zwischen Schnittstelle und Rolle mindestens 50 m (!) Schnur ausgelegt sind. Die Sprengschnur auf eine saubere Holzunterlage legen und vor der Schnittstelle von oben mit einem Brettchen festhalten. Nur mit sauberem, scharfem Kabelmesser arbeiten!
Langsam, mit gleichmäßigem Druck schneiden! Nach jedem Schnitt Messer und Unterlage von den Resten der Pulverseele säubern!

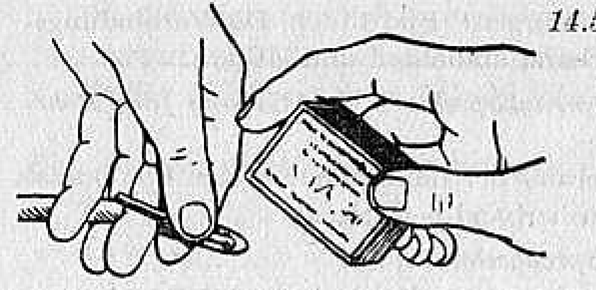
e) *Verbinden der Sprengschnur mit der Sprengkapsel oder mit der Bohrpatrone* (Bild 14.53)

f) *Anzünden der Zündschnur*
Benutze den Zündschnurzünder. Behilf dich mit einem Streichholz so, wie Bild 14.54 zeigt. Mit der Reibfläche über das Streichholz reiben, nicht umgekehrt!

In der Praxis kann es vorkommen, daß die einfache Parallelzündung, wie sie Bild 14.51 zeigt, nicht möglich ist. Dann



14.53 Zündverbindung der Sprengschnur
a) eine Sprengschnur an Sprengkapsel; b) bis zu sechs Sprengschnüre an Sprengkapsel; c) über sechs Sprengschnüre an Bohrpatrone
1 - Sprengschnur; 2 - Sprengkapsel; 3 - Zündschnur; 4 - Bohrpatrone; 5 - Sprengkapsel für die Ladung



14.54 Zünden der Zündschnur mit einem Streichholz

müssen Verbindungen mehrerer Sprengschnurstücke geschaffen werden. Verbinde die Sprengschnurenden so miteinander, wie Bild 14.55 zeigt. Sonst kann die Zündung an der Verbindungsstelle unterbrochen werden.

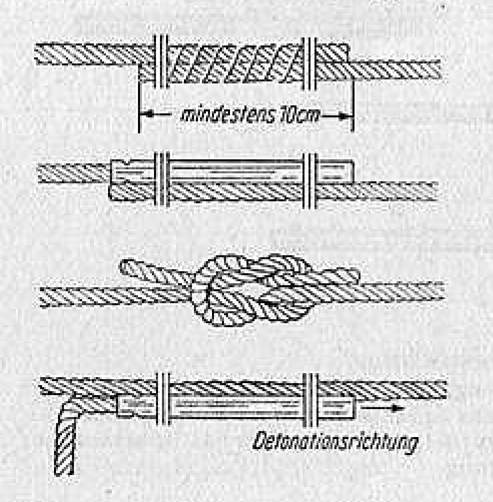
Das Überwinden von Wasserhindernissen

Zum Überwinden von Wasserhindernissen dienen die *Übersetzmittel*. *Strukturmäßige Übersetzmittel* sind der Schwimmanzug, Schlauchboote, Sturmboote, Schwimmwagen und Pontonparks. *Behelfsmäßige* Übersetzmittel, wie Kähne, Kahnfähren, Flöße aus Behelfsmaterial und Behelfsstege, werden aus örtlichen Mitteln hergestellt.

Übersetzen

Strukturmäßige Übersetzmittel

Der Schwimmanzug dient zum Übersetzen einzelner Soldaten und zur Durchführung verschiedener Arbeiten im Wasser.



14.55 Sprengschnurverbindungen Achtung, nie gegen die Detonationsrichtung weiterführen!

Er besteht aus den Wasserhosen und den daran befestigten Gummistiefeln, dem Schwimmring und 2 Paddeln. Die Tragfähigkeit des Schwimmanzuges beträgt etwa 90 kp, das Eigengewicht 6 bis 7 kp.

Übersetzgeschwindigkeit 10 bis 20 m/min, Übersetzen erfolgt stehend, Füße wie beim Gehen bewegen, Bewegung durch Paddeln beschleunigen.

Die Schwimmweste dient als Rettungsmittel für alle Tätigkeiten auf dem Wasser. Mit der Schwimmweste kann stehend oder liegend geschwommen werden, wobei eine Geschwindigkeit von 10 bis 15 m/min erreicht werden kann.

Auf dem kleinen Schlauchboot können 5 Mann oder 4 Mann und ein sMG übergesetzt werden. Geschwindigkeit beim Übersetzen 2 bis 3 km/h. Das Schlauchboot wird durch 2 Mann in 5 Minuten einsatzbereit gemacht und zu Wasser gebracht.

Das große Schlauchboot dient zum Übersetzen von Schützeneinheiten. Auf einem Boot können bis 20 Mann mit Bewaffnung übergesetzt werden. Das Boot hat ein Gewicht von 450 kg und eine Tragfähigkeit von 3 t. Geschwindigkeit des Bootes etwa 5 km/h. Es wird durch 8 Mann in 15 Minuten einsatzbereit gemacht und mit 15 Mann zu Wasser gebracht.

Achtung! Schlauchboote in einiger Entfernung vom Ufer aufpumpen! Das Aufpumpen ist weit zu hören. Boote nicht schleifen! Vorsicht beim Verladen von Waffen!

Der große Schwimmwagen ist ein Vollkettenwagen mit einer Spezialkarosserie. Der Schwimmwagen wiegt 9,5 t und erreicht eine mittlere Geschwindigkeit auf dem Land von 30 bis 35 km/h, auf dem Wasser 10 km/h. Er hat eine Tragfähigkeit von 3 t auf dem Lande und 5 t auf dem Wasser.

Der Pontonpark ist ein strukturmäßiges Brückengerät der Pioniertruppen, mit dem Übersetzfähren und Brücken für alle Lasten der Truppen gebaut werden können.

Verhalten beim Übersetzen

Beachte:

- Vor dem Übersetzen Gepäck abnehmen, Waffe sichern, Bajonett abnehmen.
- Kragen und obersten Knopf der Uniform öffnen, Stahlhelmriemen lösen.

- Den Anweisungen des Fahrtrupp- oder Fährenführers Folge leisten, schnell einsteigen, nach dem Einsteigen hinsetzen.
- Auf Fähren sitzt man in Doppelreihe, Rücken gegen Rücken.
- Die Waffe auf den Boden aufsetzen und zwischen den Knien halten. Nicht aufstehen! Nicht rauchen! Nicht sprechen!
- Die Besatzungen von Kraftfahrzeugen müssen absitzen, bevor das Fahrzeug auf die Fähre fährt; die Fahrer haben Fenster und Dachluken zu öffnen, langsam, aber zügig auf das Übersetzmittel zu fahren, den Motor abzustellen, die Handbremse anzuziehen, den ersten Gang einzulegen und das Fahrerhaus zu verlassen.

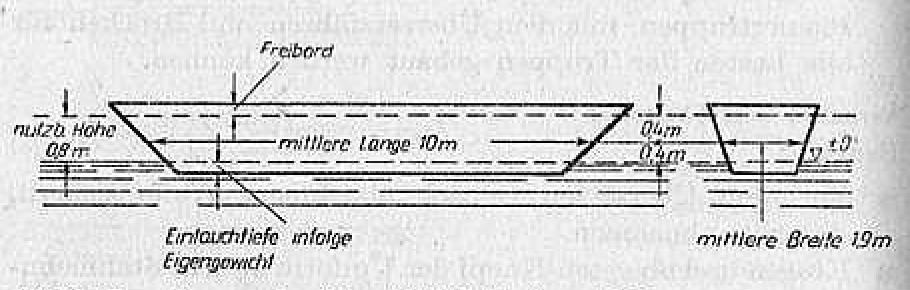
Behelfsmäßige Übersetzmittel

a) Prüfen von vorhandenen Kähnen und ähnlichen Übersetzmitteln

- Tragfähigkeit in Megapond = nutzbare Höhe · mittlere Breite · mittlere Länge (jeweils in Metern).
  Die nutzbare Höhe ist die niedrigste Höhe von der Wasseroberfläche bis zum oberen Kahnrand minus 25 cm Freibord (Bild 14.56).
- Äußeren Zustand einschätzen, Probebelastung vornehmen.

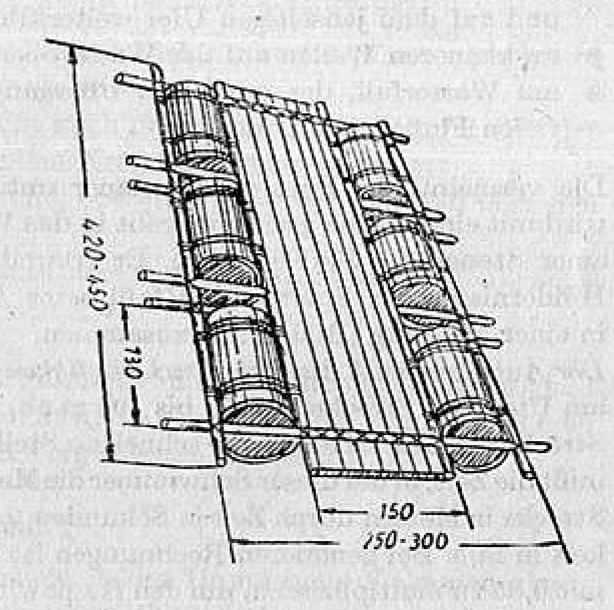
b) Bau von behelfsmäßigen Übersetzmitteln

Das am häufigsten verwendete behelfsmäßige Übersetzmittel ist das **Rundholzfloß**. Weitere, ebenso häufig angewandte behelfsmäßige Übersetzmittel sind die Flöße aus Metall- oder Holzfässern beziehungsweise Kanistern oder Kfz.-Schläuchen. Die Tragfähigkeit dieser Schwimmer in Megapond ist gleich Rauminhalt in Kubikmetern minus Eigengewicht. Auf Bild 14.58 ist ein Floß aus Metallfässern dargestellt.



14.56 Errechnung der Tragfähigkeit eines Kahnes

14.57 Herstellung eines Rundholzfloßes
a) allgemeine Ansicht; b) Floßrahmen; c) mit Draht und Keilen am Querbalken befestigte Rundhölzer; d) und e) Binden der Rundhölzer; f) Mastwurf



14.58 Floß aus Metallfässern

Schwimmer für Flöße kann man auch aus Zeltbahnen oder gummiertem beziehungsweise geteertem Gewebe herstellen. Diese Schwimmer kann man mit Stroh, Holz, Spänen, trockenem Laub oder Reisig ausstopfen. Trockenes Schilf und Reisig können auch ohne Umhüllung, in Bündeln zusammengebunden, als Schwimmer verwendet werden. Will man Schwimmer aus Stroh oder Schilf herstellen, so ist davon auszugehen, daß 1 kg trockenes Stroh oder Schilf eine Auftriebkraft von etwa 3 kp hat.
Die behelfsmäßigen Übersetzmittel können mit Spaten (auch Feldspaten) und behelfsmäßigen Rudern gerudert werden. Ein Ruder kann man schnell aus einer Derbstange und einem 25 cm breiten und 50 cm langen Brettstück anfertigen.

Furten

Aufklären der Furten

Furten finden wir gewöhnlich an breiten, geradeströmenden Flußabschnitten. Angaben der ortsansässigen Bevölkerung, Karten großen Maßstabes können Hinweise auf Furten geben.

Man erkennt eine Furt

- an Fahrspuren, Pfaden oder Wegen, die zum Wasser führen und auf dem jenseitigen Ufer weiterführen;
- an kleineren Wellen auf der Wasseroberfläche;
- am Wasserfall, der meist am Übergang vom flachen zum tiefen Flußabschnitt liegt.

Die vermeintliche Furt wird genauer untersucht. Ein Soldat wird mit einer Leine gesichert, geht in das Wasser und lotet mit einer Stange die Flußtiefe aus. Er erkundet den Untergrund, Hindernisse oder Sperren und faßt seine Aufklärungsangaben in einer Meldung (Bild 14.59) zusammen.
Der Aufklärer muß die Stromgeschwindigkeit feststellen. Er steckt am Ufer eine Strecke von 50 bis 100 m ab, wirft oberstrom der Strecke ein Stück Holz in die schnellste Stelle der Strömung und mißt die Zeit, in der dieser Schwimmer die Meßstrecke zurücklegt. Strecke in Metern durch Zeit in Sekunden = Stromgeschwindigkeit in m/s. Bei genaueren Rechnungen ist der gefundene Wert mit 0,85 zu multiplizieren, um den Geschwindigkeitsunterschied zwischen Wasseroberfläche und Mitte der Wassertiefe auszugleichen.

Tabelle der zulässigen Furttiefen

	bei einer Stromgeschwindigkeit		
	bis 1 m/s	2 m/s	über 2 m/s
Infanterie	1,00	0,80	0,60
Kfz. (SPW auf Rädern)			
a) leichte (Typ GAS-69)	0,60	0,50	0,40
b) 1,5 bis 2 Mp	0,60	0,50	0,40
c) 3 bis 3,5 Mp	0,80	0,70	0,60
d) 5 Mp	0,90	0,80	0,70
Artillerie mit Kettenzugmitteln	1,00	0,90	0,80
mittlere Panzer	1,20	1,10	1,00

Herrichten der Furten

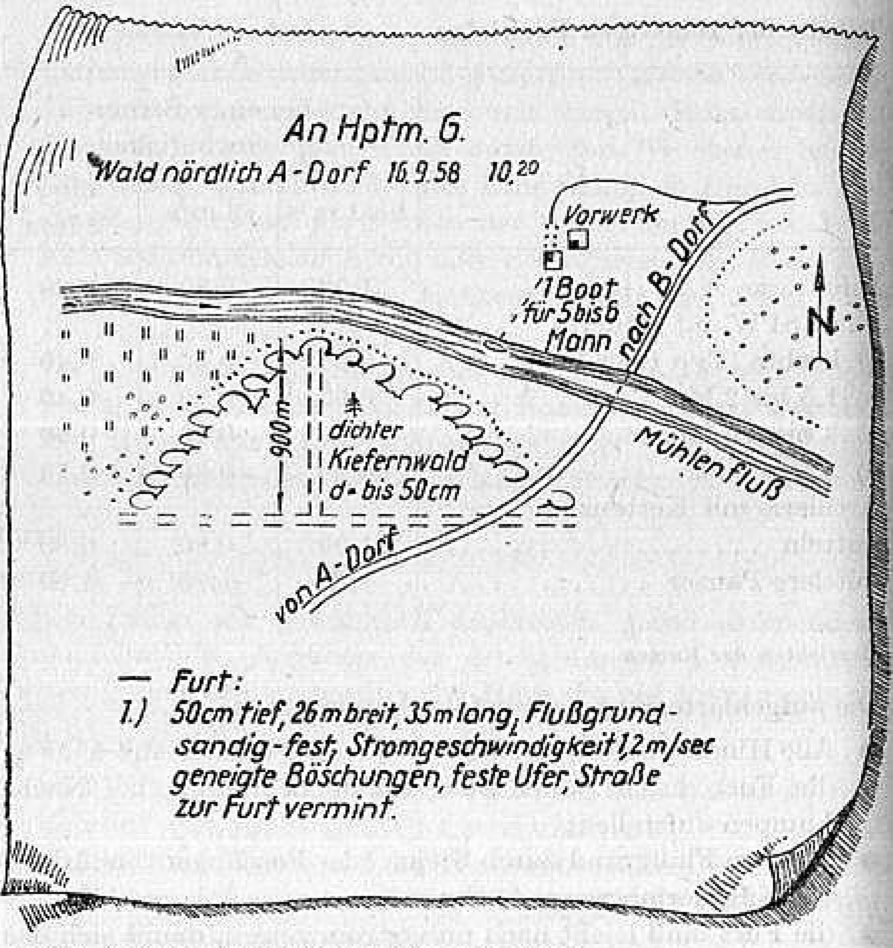
Die aufgeklärte Furt ist wie folgt herzurichten:

- Alle Hindernisse in der Furt beseitigen oder kennzeichnen;
- die Furt durch Baken oder Pfähle begrenzen, bei Nacht Lampen aufstellen;
- weichen Flußgrund durch Steine oder Faschinen verstärken, wenn Räderfahrzeuge furten sollen;
- die Furt muß leicht nach unterstrom zeigen, damit sich das Wasser nicht vor den Kraftfahrzeugen anstaut;
- bei starker Strömung oberstrom der Furt ein Tau über den Fluß spannen;
- neben der Furt eine Tafel mit Tiefe der Furt und zulässiger Last aufstellen.

Abhängig von der Flußbreite und der Stromgeschwindigkeit passieren die Mot.-Schützen die Furt in Reihe, Doppelreihe oder in Marschkolonne mit vergrößerten Abständen.

Straßen- und Wegebau

Die Mot.-Schützen bauen in der Hauptsache Kolonnenwege. *Der Kolonnenweg* ist eine im Gelände festgelegte und gekennzeichnete Richtung, die durch einfache Pionierarbeiten so her-



14.59 Aufklärungsmeldung über eine Furt

gestellt wurde, daß sie von Truppen eine kurze Zeit benutzt werden kann.

Der Kolonnenweg wird auf der Karte ausgewählt und im Gelände präzisiert. Er muß auf dem kürzesten Wege zum Bestimmungsort führen, die Tarn- und Schutzeigenschaften des Geländes weitgehend ausnutzen und mit wenig Kräften und Mitteln hergerichtet werden können.

Die Aufklärung von Kolonnenwegen im Gelände muß feststellen: ob Abschnitte, durch die der Kolonnenweg verlaufen soll, vermint, aktiviert oder vergiftet sind, ob das Geländerelief und die Bodenart die Bewegung der vorgesehenen Fahrzeuge ermöglichen oder ob Pionierarbeiten erforderlich sind.

Die Ergebnisse der Aufklärung sind in einer Skizze festzuhalten. Die Skizze enthält außer dem tatsächlichen Verlauf des Kolonnenweges auch die Pionierarbeiten und Fundplätze für benötigtes Material.
Während der Aufklärung wird der Kolonnenweg abgesteckt.

Herstellen von Kolonnenwegen

Die *Breite* eines Kolonnenweges beträgt für Kraftfahrzeuge, leichte Panzer und Artillerie 3,5 m, für mittlere und schwere Panzer und SFL 4,5 bis 5 m.
Bei regem Verkehr sind zwei Fahrbahnen für den einspurigen Verkehr nebeneinander anzulegen.
Die Kolonnenwege werden mit *Hinweisschildern* gekennzeichnet, die den eigenen Truppen gut und für den Gegner nicht sichtbar sein dürfen. Dazu dienen Farb-, Kreide- und Kerbzeichen an Bäumen, Wegweiser, Hinweisschilder, Aufschriften, verdunkelte Lampen, Regulierungsposten und Einweiser.
Alle *Gefahrenstellen* müssen von zwei Seiten mit Leuchtfarbe oder Blendlaternen gekennzeichnet werden. Ist dies nicht möglich, werden diese Stellen mit Birkenpfählen oder weißgestrichenen Pfählen gekennzeichnet. Damit die Truppen wissen, mit welchen Hindernissen auf dem Kolonnenweg zu rechnen ist, sind an beiden Seiten des Kolonnenweges in Marschrichtung noch folgende Hinweisschilder aufzustellen:

- bei Minenfeldern: „Minen! Straße nicht verlassen!“;
- bei vom Gegner einzusehenden Abschnitten: „Beschuß! Schnell und auseinandergezogen marschieren!“;
- bei schwerpassierbaren Abschnitten, Überwinden von Böden, sumpfigen Abschnitten;
- bei Quellen, Trinkwasserquellen.

Auf die Hinweisschilder sind keine Bezeichnungen von Verbänden, Truppenteilen usw. zu schreiben.

Hauptsächliche Arbeiten beim Bau eines Kolonnenweges

Art der Hindernisse oder Sperren	Maßnahmen zum Überwinden oder Beseitigen
Schützen- oder Verbindungsgräben	Überdecken mit vorbereiteten Spurbahnen, Behelfsmaterialien oder Zuschütten mit Erde (Bild 14.60)
einzelne Trichter	Zuschütten mit Erde, Schutt, Balken usw. Ein gutes Mittel zum Auffüllen von Trichtern sind 1 m lange und 0,3 m starke Faschinen
dichtes Trichterfeld	Kolonnenweg wellenförmig anlegen, Trichterfeld umgehen
Wald und Stubben	Die Bäume und Stubben dicht an der Erdoberfläche abschneiden (die Stubben nicht roden!)
Bäche mit geringer Wassertiefe	Furten anlegen, den Grund mit Faschinenbündeln oder Steinen befestigen.
tiefe Bäche	Knüppeldamm über die ganze Breite des Baches legen und mit Pfählen befestigen oder mit Erde beschweren. Stege oder Brücken bauen
Schluchten und Kanäle mit steilen Wänden	Ein- und Ausfahrten (nicht steiler als 1:4) anlegen; den dabei gewonnenen Aushub auf die Sohle schütten und feststampfen oder mit Faschinen, Steinen oder ähnlichem befestigen
Minenfelder, verminte Baumsperren	Mit Minenräumtrupps Gassen schaffen oder an Baumsperren vorsichtig Trossen festmachen; die Sperre mit Panzern auseinanderziehen

Das Überwinden von schwerpassierbaren Geländeabschnitten

Schwerpassierbare Geländeabschnitte in der Richtung des Kolonnenweges sind mit vorbereiteten Spurbahnen aus Bohlen-, Stangentafeln oder Reisigmatten zu verstärken.

150
165
Bohlen 15 cm breit, 5 cm stark

14.60 *Überdecken eines Schützengrabens mit Spurbahnen*

15
100
80
15
500
500

14.61 *Knüppelteppich*

Zum Überwinden von Flugsand können Metallnetze (3 mm starker Stahldraht), Maschendrahtzaun oder Matten aus Schilf oder anderen Materialien verwendet werden. Spurbahnen aus Metallnetzen sind beiderseitig in Abständen von 1 m mit 0,6 bis 0,8 m langen Ankerpfählen zu befestigen. In sumpfigem Gelände können Knüppeldämme oder Knüppelteppiche gebaut werden (Bild 14.61).

15. Schutzausbildung

Durch die Schutzausbildung erhalten alle Soldaten die Kenntnisse und Fertigkeiten, die sie zur Erfüllung ihrer Gefechtsaufgaben unter den Bedingungen des Einsatzes von Massenvernichtungsmitteln brauchen.
Massenvernichtungsmittel — das sind solche Kampfmittel, deren Zerstörungs- und Vernichtungswirkung um ein Vielfaches höher ist als die der herkömmlichen Waffen (Geschütze, Panzer usw.).
Zu den Massenvernichtungsmitteln gehören:

- die Kernwaffen;
- die chemischen Kampfstoffe;
- die biologischen Kampfmittel.

Der Einsatz der Massenvernichtungsmittel birgt ungeheure Gefahren in sich. Im ersten Weltkrieg starben Zehntausende Soldaten an Vergiftungen durch chemische Kampfstoffe. Im zweiten Weltkrieg löschten zwei amerikanische Atombomben binnen Sekunden die japanischen Städte Hiroshima und Nagasaki aus und töteten weit über 100000 Menschen. Inzwischen ist die Entwicklung der Massenvernichtungsmittel weiter fortgeschritten. Sie hat heute ein Stadium erreicht, bei dem ein Krieg mit Massenvernichtungsmitteln die Menschheit in eine unvorstellbare Katastrophe hineinreißen würde. Alle friedliebenden Menschen in der ganzen Welt unterstützen deshalb die Bemühungen der Sowjetunion, der Deutschen Demokratischen Republik und der anderen sozialistischen Länder, die immer wieder das Verbot der Massenvernichtungsmittel und darüber hinaus die totale Abrüstung fordern. Solange aber die imperialistischen Mächte an ihren wahnsinnigen Eroberungsplänen festhalten und sich weigern, dem Ruf der Völker nach dem Verbot der Massenvernichtungsmittel und der Herstellung friedlicher Beziehungen Gehör zu schenken, so lange bleibt auch für die Armeen der Warschauer Vertragsstaaten die Notwendigkeit bestehen, sich in den Bedingungen eines derartigen Krieges zu üben.

Die Kernwaffen

Die Wirkung der Kernwaffen beruht auf der Ausnutzung der frei werdenden Energie bei Kernumwandlungen. Bei diesen Vorgängen (es handelt sich im Prinzip um die Spaltung von Atomkernen beziehungsweise um die Vereinigung mehrerer Kerne zu einem qualitativ neuen Kern) werden Energiemengen frei, die wesentlich größer sind als bei den üblichen Sprengstoffen. Je nachdem, ob diese Energiemengen innerhalb von Sekundenbruchteilen freigesetzt werden und dadurch Detonationen von gewaltigem Ausmaß verursachen oder ob die Atomkerne langsam, nicht detonationsartig, unter Abgabe einer gefährlichen radioaktiven Strahlung zerfallen, unterscheiden wir:

- detonierende Kernwaffen;
- radioaktive Kampfstoffe.

Detonierende Kernwaffen

Relativ kleine Mengen Kernsprengstoff (dazu eignet sich zum Beispiel das Element Uran) können Tausende Tonnen gewöhnlichen Sprengstoffs ersetzen. Dadurch ist es möglich, in den Bomben, Granaten und Raketensprengköpfen gewaltige Detonationsenergien zu konzentrieren. Die Sowjetunion verfügt beispielsweise über einen Kernwaffentyp, der in seiner Wirkung 100 Millionen Tonnen des bekannten Sprengstoffs Trotyl (TNT) entspricht. Eine einzige derartige Bombe hat also so viel Sprengkraft, wie 10000 Frachtschiffe mit einer Ladefähigkeit von je 10000 t Sprengstoff transportieren können. Die für den taktischen Einsatz vorgesehenen Kernwaffen entsprechen etwa 20000 t TNT. Auch der Einsatz unterkalibriger Kernwaffen mit geringerer Wirkung ist in den letzten Jahren technisch möglich geworden.
Die Wirkung der herkömmlichen Sprengstoffe beruht auf der Druckwelle. Diese entsteht, sobald im Detonationszentrum durch die Verbrennung des Sprengstoffs glühende Gase entstehen, die die umgebende Luft rasch erhitzen. Die Luft dehnt sich daraufhin sehr schnell aus und wirkt auf die Gegenstände in der näheren Umgebung zerstörend ein.
Bei einer Kernwaffendetonation treten einige neue Wirkungsfaktoren hinzu. Wir unterscheiden:

- die Druckwelle,

- die Lichtstrahlung,
- die Sofort-Kernstrahlung,
- die Rest-Kernstrahlung.

Die Wirkung dieser einzelnen Faktoren ist stärker oder schwächer, je nachdem, wo die Kernwaffe gezündet wird. Für den Landkrieg kommen in Betracht:

- die Luftdetonation,
- die Erddetonation,
- die unterirdische Detonation.

Im Falle eines Krieges mit Kernwaffen wird die Luftdetonation die häufigste Art des Einsatzes sein. Wir beschränken uns deshalb im wesentlichen auf die Beschreibung dieser Einsatzart.

Das äußere Bild einer Kernwaffendetonation

Im Moment der Detonation entsteht eine grelle Stichflamme, die selbst an einem sonnigen Tage das Gelände und den Himmel kilometerweit erhellt. Nach der Stichflamme bildet sich bei einer Luftdetonation an der Detonationsstelle ein mehrere Sekunden lang intensiv leuchtender Feuerball (bei der Erddetonation eine feurige Halbkugel). Der Feuerball ist noch in großer Entfernung sichtbar. Er vergrößert sich schnell, steigt rasch höher und verwandelt sich dann beim Erkalten in eine brodelnde radioaktive Wolke. Das schnelle Ansteigen des Feuerballs verursacht einen Sog, der eine riesige Staubsäule von der Erde emporreißt. Durch die Vereinigung der Staubsäule mit der radioaktiven Wolke entsteht der typische Atompilz (Bild 15.1). Die Detonation einer Kernwaffe wird von ohrenbetäubendem Getöse begleitet.

Die Druckwelle

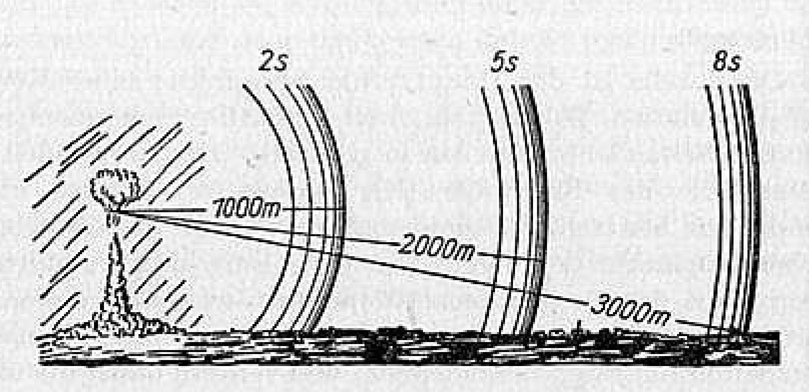
Die Druckwelle ist der Hauptvernichtungsfaktor einer Kernwaffendetonation. Sie entsteht, weil die im Detonationsmittelpunkt in Sekundenbruchteilen in glühende Gase verwandelten Bestandteile der Kernwaffe (Kernsprengstoff, Mantel) eine Temperatur besitzen, die einigemal größer ist als die Oberflächentemperatur der Sonne. Auch die Luft in der unmittelbaren Nähe des Detonationsmittelpunktes wird aufs äußerste erhitzt. Diese glühende Luftschicht hat das Bestreben, sich nach allen Seiten hin rasch auszudehnen, und versetzt dabei die umliegenden Luftschichten in Bewegung. Es entsteht eine Druck-

a b c

15.1 Das äußere Bild der Entwicklung einer Kernwaffendetonation (Luftdetonation)

welle. Sie ist auf dem Boden in der unmittelbaren Nähe des Nullpunktes am stärksten. Sie zerstört beziehungsweise beschädigt die Bodenbedeckungen sowie die Kampftechnik und vernichtet beziehungsweise verletzt Menschen. Mit zunehmender Entfernung vom Nullpunkt nehmen Schnelligkeit und Stärke der Druckwelle ab (Bild 15.2).

Das Gelände hat wesentlichen Einfluß auf die Wirkung der Druckwelle. So verringern zum Beispiel tiefe und enge Schluchten und Täler, die quer zur Richtung der ankommenden Druckwelle liegen, den Druck sehr stark.



15.2 Die Geschwindigkeit der Druckwelle bei einer Luftdetonation

Merke deshalb:

> **Nutze zum Schutz vor den Wirkungen der Kernwaffe auch die geringste Deckung aus** (Granattrichter, Baumstümpfe, Straßengräben, Schluchten, Mauern usw.). Wirf dich sofort nieder. Laufe nicht nach entfernten Deckungen, denn Druckwelle, Licht- und Sofort-Kernstrahlung sind schneller als du. Ist gar keine Deckung mit zwei, drei Schritten zu erreichen, dann wirf dich so auf den Erdboden, daß die Hände vom Körper bedeckt sind und die Füße zum Nullpunkt zeigen (Bild 15.3).

Die Lichtstrahlung

Die Lichtstrahlung geht vom Feuerball aus. Sie hält einige Sekunden lang an und ruft in entsprechender Entfernung Verbrennungen an unbedeckten Körperteilen hervor. Sie kann leicht entzündbare oder schmelzbare Stoffe entflammen, verkohlen oder schmelzen. Nebel, Regen oder Schneefall beein-



15.3 Das Verhalten bei einer Kernwaffendetonation — außerhalb von Deckungen

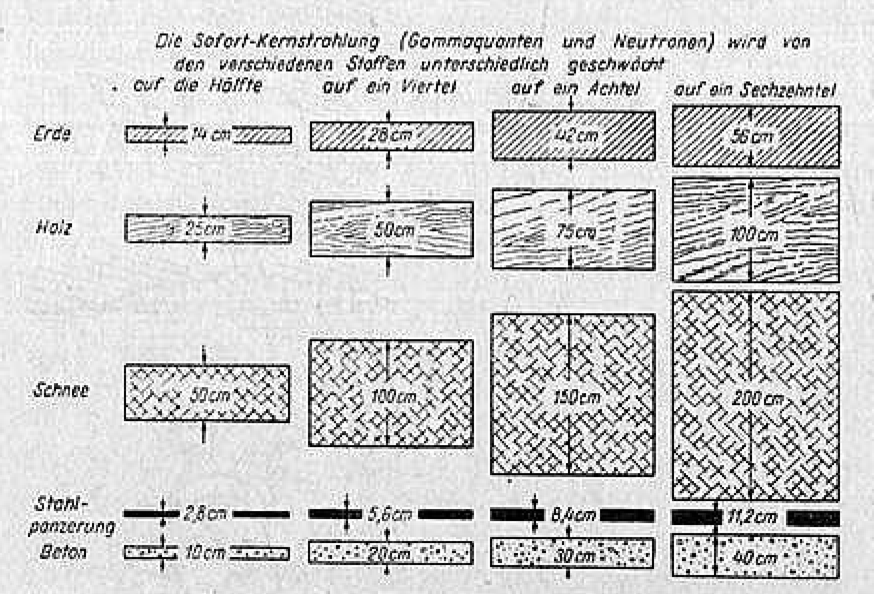
trächtigen die Wirkung der Lichtstrahlung bedeutend. Besonders stark ist sie dagegen nachts, wenn das Auge der Helligkeit entwöhnt ist.

Merke:

> **Schaue nie in den Feuerball hinein.** Gehe sofort in Deckung, denn Sekunden entscheiden das Leben. Gib acht, daß deine Deckung nicht aus leicht entzündbarem Material besteht. Schließe die Augen. Bedecke Gesicht und Hände.

Die Sofort-Kernstrahlung

Die Sofort-Kernstrahlung ist die heimtückischste Wirkungsweise der Kernwaffen, denn sie ist unsichtbar. Sie tritt im Moment der Detonation auf und hält etwa 10 bis 15 Sekunden lang an. Sie geht vom Kernsprengstoff aus, der während der Detonation kleinste Teilchen von bedeutender Energie aussendet. Diese Teilchen haben auf Grund ihrer Energie beträchtliche Reichweite und durchdringen die verschiedensten Materialien. Dabei verlieren sie aber viel von ihrer Energie. Das Bild 15.4 zeigt, wie verschiedene Deckungen die Stärke der Sofort-Kernstrahlung herabsetzen. Gelangen trotz Deckung Teilchen der Sofort-Kernstrahlung auf den menschlichen Körper, so schaden geringe



15.4 Die Schwächung der Sofort-Kernstrahlung durch verschiedene Materialien

Mengen dem Körper nicht oder nur wenig. Liegt die aufgenommene Strahlungsmenge aber über der zulässigen Norm, so bildet sich die sogenannte Strahlungserkrankung heraus.

Merke:

> **Anzeichen einer Strahlungserkrankung** sind Kopfschmerzen, Schweißausbruch, allgemeine Schwäche, Magen- und Darmbeschwerden, Gleichgewichtsstörungen.

Diese Krankheitsmerkmale treten je nach aufgenommener Strahlungsmenge schwächer oder stärker, sofort oder erst nach Stunden auf.

Beachte:

> Die Hälfte der gefährlichen Sofort-Kernstrahlung wird in den ersten 3 Sekunden nach der Detonation abgegeben. Die beste Deckung mit den dicksten Wänden nützt dir also nichts, wenn du erst zu ihr hinlaufen mußt. An Hinterhängen kann die Dosis der Sofort-Kernstrahlung in Abhängigkeit vom Hangwinkel 10 bis 30% geringer sein als die Dosis in offenem und ebenem Gelände.

Die Rest-Kernstrahlung

Die Rest-Kernstrahlung kommt zustande, weil einmal unter dem Einfluß der Sofort-Kernstrahlung der Boden in der unmittelbaren Nähe des Nullpunktes aktiviert wird, das heißt, die Stoffe, die sich im Boden befinden, senden selbst eine gewisse Zeit lang radioaktive Strahlen aus. Ein Teil dieser aktivierten Produkte, zum Beispiel Erde, wird in Gestalt der mächtigen Staubsäule in die Höhe gerissen und bildet zusammen mit dem erkaltenden Feuerball eine riesige radioaktive Wolke. In dieser Wolke befinden sich auch die radioaktiven Spaltprodukte, die bei der detonationsartigen Umwandlung des Kernsprengstoffes entstanden sind, sowie die ebenfalls radioaktiv gewordenen Stoffe, die ehemals den Mantel der Kernwaffe bildeten. All diese Stoffe sinken dann langsam aus der Wolke nieder und bilden im Gelände einen radioaktiven Niederschlag, der sich bei günstigen Windverhältnissen in der Abzugsrichtung der radioaktiven Wolke Hunderte Kilometer weit hinziehen kann. Am stärksten ist die Aktivierung des Geländes natürlich in der Nähe des Nullpunktes. Die aktivierten Abschnitte können jedoch bereits nach

wenigen Stunden wieder passiert werden, da die im Boden gebildeten radioaktiven Stoffe verhältnismäßig schnell zerfallen, das heißt ihre radioaktiven Eigenschaften einbüßen.

Merke:

> **Den besten Schutz vor radioaktivem Staub bieten Schutzmaske und Schutzbekleidung.** Lege sie rechtzeitig an. Unterlasse in aktivierten Abschnitten das Essen und Rauchen, und benutze kein Wasser aus nicht freigegebenen Entnahmestellen. Berühre möglichst keine Gegenstände. Mache dich mit den Markierungszeichen für aktivierte Geländeabschnitte vertraut. Hast du dich im aktivierten Gelände aufgehalten, so melde dich nach Erfüllung deines Auftrages zur Strahlungskontrolle, und führe die teilweise Entaktivierung durch.

Radioaktive Kampfstoffe

Die radioaktiven Kampfstoffe werden eingesetzt, um Menschen zu vernichten, um Geländeabschnitte, Lebens- und Futtermittelvorräte zu aktivieren. Sie können in flüssiger, gasförmiger, Pulver-, Rauch- oder Nebelform eingesetzt werden. Sie wirken ebenso wie die Sofort-Kernstrahlung und führen bei entsprechend starken Strahlungsmengen ebenfalls zur Strahlungserkrankung. Sie können nicht nach äußeren Merkmalen, sondern nur mit Hilfe von Strahlungsmeßgeräten festgestellt werden, da sie geruch- und farblos sind.

Merke:

> Zum Schutz vor radioaktiven Kampfstoffen beachte die gleichen Maßnahmen wie bei der Rest-Kernstrahlung.

Die chemischen Kampfstoffe

Als chemische Kampfstoffe bezeichnet man mehr oder weniger stark giftige chemische Verbindungen, die sich für den militärischen Einsatz eignen. Sie wirken auf die Atmungsorgane, auf die Augen oder die Haut und können außerdem durch die Atemwege, die Haut und die Verdauungsorgane in das Blut und die inneren Organe eindringen. Nach ihrer Wirkungsdauer unterscheiden wir kurz und lang wirkende Kampfstoffe. Diese Einteilung ist jedoch relativ, da die Wirkungsdauer stark von

der Jahres- und Tageszeit, vom Gelände und von den meteorologischen Verhältnissen abhängig ist. Die meisten Kampfstoffe werden gasförmig oder flüssig in Granaten, Bomben und chemischen Minen angewandt; flüssig werden sie hauptsächlich aus Flugzeugen versprüht.
Kurz wirkende Kampfstoffe werden meist als Gas, Nebel oder Rauch eingesetzt; lang wirkende Kampfstoffe sind meistens flüssig.

Nach der Wirkung auf den Organismus unterscheiden wir:

- blut- und nervenschädigende Kampfstoffe;
- hautschädigende Kampfstoffe;
- lungenschädigende Kampfstoffe;
- Nasen- und Rachenreizstoffe;
- Augenreizstoffe.

Blut- und nervenschädigende Kampfstoffe

Die wichtigsten blut- und nervenschädigenden Kampfstoffe sind Blausäure, Tabun, Sarin und Soman.
Blausäure ist eine farblose Flüssigkeit; sie riecht schwach nach bitteren Mandeln. Sie verdampft sehr schnell und hat deshalb als Kampfstoff geringe taktische Bedeutung. Neben der Vergiftung der Luft können Wasser und Lebensmittel durch Blausäure vergiftet werden. Hohe Blausäurekonzentrationen wirken tödlich.
Blausäure wird mit dem Kampfstoffanzeiger festgestellt. Die Schutzmaske bietet einen sicheren Schutz, wenn sie rechtzeitig und richtig aufgesetzt wird.

> **Anzeichen einer Vergiftung durch Blausäure:** metallischer Geschmack im Munde, Kratzen im Hals, Schwindel-, Schwäche- und Angstgefühl, Atembeschwerden, Krämpfe und Bewußtlosigkeit. Bei einer schwachen Vergiftung gehen diese Erscheinungen allmählich zurück.
> Geschädigten sofort die Schutzmaske aufsetzen und in unvergiftete Räume bringen. Künstliche Atmung, Wärme und Ruhe beschleunigen den Gesundungsprozeß. Vergiftetes Wasser kochen; Bekleidung mit Heißluft entgiften oder lüften.

Tabun ist eine gelbbraune Flüssigkeit; es riecht ebenfalls nach bitteren Mandeln, manchmal auch fischartig. An der Luft verdunstet Tabun langsam. Es dringt gut in die Haut, in Bekleidung, Holz und andere poröse Stoffe ein, aus denen es schwer zu entfernen ist.
Tabun ist lang wirkend und dazu noch einer der stärksten blut- und nervenschädigenden Kampfstoffe.

> **Anzeichen einer Vergiftung durch Tabun:** Kopfschmerzen, Verminderung der Sehkraft, Atembeschwerden, Unruhe, Schweiß- und Speichelabsonderung, Erbrechen, Pupillenverengung und Krämpfe. Bei einer schweren Vergiftung kann der Tod durch Herzlähmung eintreten.

Tabun wird mit dem Kampfstoffanzeiger festgestellt. Die Schutzausrüstung bietet sicheren Schutz vor Tabun. Erste-Hilfe-Maßnahmen wie bei einer Blausäurevergiftung. Zusätzlich die durch Tabun vergifteten Hautstellen mit Salmiakgeist, 5—10prozentiger Sodalösung oder reinem Wasser behandeln. Kampfstofftropfen nie trocken entfernen oder verreiben.
Sarin ist eine gelbliche, fast geruchlose Flüssigkeit, die sich in organischen Lösungsmitteln gut löst und mit Wasser mischbar ist.
Es ist lang wirkend und wesentlich giftiger als Tabun. Es dringt leicht durch die ungeschützte Haut.
Soman, der giftigste aller bekannten Kampfstoffe, ist eine farblose, flüchtige Flüssigkeit mit einem leichten Kampfergeruch. Schon seine Dämpfe wirken schädigend oder gar tödlich. Die Anzeichen einer Vergiftung gleichen denen von Tabun, treten jedoch bedeutend stärker auf. Soman gehört zu den lang wirkenden Kampfstoffen. Die Erste Hilfe und die Schutzmaßnahmen sind für Tabun, Sarin und Soman gleich.

Merke:

> Blut- und nervenschädigende Kampfstoffe werden mit dem Kampfstoffanzeiger festgestellt, sie nach äußeren Merkmalen zu erkennen ist schwierig und gefährlich.

Merke ferner:

- Die Schutzausrüstung bietet sicheren Schutz, wenn sie rechtzeitig, schnell und richtig angelegt wird.

- Entgifte Waffe und Ausrüstung nur mit aufgesetzter Schutzmaske, ziehe dabei die Schutzhandschuhe an!
- Stellst du an dir Anzeichen einer Vergiftung fest, melde dich sofort bei deinem Sanitäter oder Feldscher!

Hautschädigende Kampfstoffe

Die wichtigsten hautschädigenden Kampfstoffe sind Yperit und Lewisit.

Yperit ist eine ölige, dunkelbraune, zuweilen auch gelbe Flüssigkeit mit Knoblauch- oder Senfgeruch. Seine Dämpfe wirken im Sommer besonders auf die Augen schädigend ein. In erster Linie wirkt es natürlich auf die Haut. Da das Yperit durch die Haut auch in den Blutkreislauf eindringt, wird der gesamte Organismus vergiftet.

Die Anzeichen einer Vergiftung treten erst eine gewisse Zeit nach der Aufnahme des Giftes auf. Zuerst rötet sich an den vergifteten Stellen die Haut, und es entstehen Blasen, die sich dann zu Geschwüren ausbilden. Diese Geschwüre sind sehr schmerzhaft und heilen erst nach Wochen. Wirkten Yperitdämpfe auf den Körper ein, so treten die gleichen Vergiftungsmerkmale zeitlich etwas später auf.

Yperit kann durch seinen Geruch sowie mit dem Kampfstoffanzeiger und nach Anzeichen im Gelände (ölige Flecke, Absterben der Vegetation) festgestellt werden.

Merke:

- Entferne die Kampfstofftropfen von der Haut und der Bekleidung!
- Entgifte danach alle betroffenen Stellen mit der im Entgiftungspäckchen befindlichen Entgiftungssalbe! Entferne Salbe mit Tupfern nach der Einwirkungszeit, und spüle die Reste mit Wasser ab!
- Wurden die Augen vergiftet, so wasche sie mit sauberem Wasser aus!
- Spüle Mund, Nase und Rachen mit 2prozentiger Sodalösung oder auch mit Wasser!
- Gelangten Kampfstoffdämpfe in die Atemwege oder flüssiges Yperit auf die verletzte Haut, so suche den Feldscher auf!

- Ist der Inhalt des Entgiftungspäckchens verbraucht, so kannst du Bekleidung, Ausrüstung und Haut notfalls mit Diesel- oder Vergaserkraftstoff entgiften (Hände und Gesicht anschließend mit Wasser abspülen).

Lewisit ist eine schwere, ölige, dunkelbraune Flüssigkeit. Sie riecht nach Geranien und kann auch im Winter angewendet werden. Die Anzeichen einer Vergiftung sowie deren Verlauf ähneln einer Yperitvergiftung. Da Lewisit weniger tiefwirkend ist als Yperit, verläuft der Heilprozeß jedoch wesentlich schneller. Außerdem werden die Anzeichen einer Lewisitvergiftung spätestens nach 10 bis 15 min sichtbar (Hautrötungen und -schwellungen). Die Erste Hilfe und der Schutz sind die gleichen wie bei einer Yperitvergiftung. Zum Entgiften werden die gleichen Mittel verwandt wie bei Yperit. Zusätzlich können ätzende Laugen, Kaliumpermanganat, Chlorkalk und ähnliches verwendet werden.

Lungenschädigende Kampfstoffe

Die wichtigsten lungenschädigenden Kampfstoffe sind Phosgen und Diphosgen.
Phosgen ist ein farbloses Gas; es riecht nach faulem Obst oder dumpfem Heu. Da es bedeutend schwerer ist als Luft, schwebt es als Kampfstoffwolke unmittelbar über der Erdoberfläche und dringt in Stellungen und Gräben ein. Es gehört zu den kurz wirkenden Kampfstoffen.
Gelangt Phosgen in die inneren Atmungsorgane, so schwillt das Lungengewebe stark an und wird bei höheren Konzentrationen zersetzt. Die ersten Anzeichen einer Vergiftung sind Reizungen der oberen Atemwege und der Augen, Erbrechen und Atemnot. Die Vergiftungssymptome treten nach etwa 4 bis 6 Stunden auf.

Merke:

Vor Phosgen bietet die Schutzmaske sicheren Schutz. Geschädigten sofort die Schutzmaske aufsetzen und sie nach Möglichkeit aus dem vergifteten Gebiet entfernen. Warme Getränke und Wärme sind zweckmäßig; **keine künstliche Atmung.** Phosgen wird aus der Bekleidung und den Deckungen durch ausreichendes Lüften entfernt.

Obwohl die Wirkungsdauer von Phosgen im Sommer 20 min nicht übersteigt, kann es im Wald, in Schluchten und Tälern mehrere Stunden seine vergiftende Wirkung beibehalten (im Winter sogar einige Tage). Phosgen wird mit dem Kampfstoffanzeiger, nach den Umrissen der Detonationswolke (gelbweiße Ränder) und nach dem Geruch festgestellt.

Diphosgen ähnelt dem Phosgen. Es wird gewöhnlich gasförmig oder als Nebel eingesetzt. Es kann zu jeder Jahreszeit angewendet werden. Die Anzeichen einer Vergiftung, die Erste Hilfe, die Schutzmaßnahmen und die Entgiftung sind so wie bei Phosgen.

Über Nasen-, Rachen- und Augenreizstoffe soll an dieser Stelle nicht gesprochen werden, da diese Stoffe nicht von derartiger Giftigkeit sind wie die vorgenannten.

Merke jedoch, daß geringste Konzentrationen dieser Reizstoffe dich zeitweilig kampfunfähig machen können.

Deshalb gilt als oberstes Gebot, schnell und rechtzeitig die Schutzmaske aufzusetzen.

Merke zusammenfassend über die chemischen Kampfstoffe:

- Halte deine Schutzausrüstung stets einsatzbereit, und übe dich, sie schnell und richtig anzulegen; im Gefecht kann davon dein Leben abhängen.
- Präge dir die Markierungszeichen ein, mit denen vergiftete Geländeabschnitte gekennzeichnet werden.
- Achte auf die Signale, die die Gefahr oder den Beginn eines Überfalls mit Massenvernichtungsmitteln ankündigen.
- Melde deinem Vorgesetzten alle Veränderungen in deiner Umgebung, die auf die Anwendung von Kampfstoffen schließen lassen.
- Behalte beim Einsatz von chemischen Kampfstoffen einen klaren Kopf, und handle überlegt.
- Berühre keine vergifteten Gegenstände.
- Vergiftete Lebensmittel, die nicht kampfstoffsicher verpackt sind, sind ungenießbar und müssen vernichtet werden.
- Entgifte erst dich und dann deine Waffe, ohne dabei andere Soldaten zu gefährden, beachte die Windrichtung.

- Präge dir ein, welche Entgiftungssalbe für welche Kampfstoffart zu verwenden ist.
- Da sich die meisten chemischen Kampfstoffe mit organischen Lösungsmitteln entfernen lassen, kannst du zum Entgiften auch Diesel- oder Vergaserkraftstoff oder ähnliches verwenden, wenn du keine Entgiftungsflüssigkeit (Entgiftungssalbe) mehr hast.
- Je eher du mit dem Entgiften beginnst, um so größer ist der Erfolg.
- In Wäldern, Tälern, Schluchten, Flußniederungen und anderen Vertiefungen stagnieren chemische Kampfstoffe, dadurch verlängert sich ihre Wirkungsdauer.

Die biologischen Kampfmittel

Die biologischen Kampfmittel rufen bei Menschen, Tieren und Pflanzen Krankheiten hervor. Während der Mensch auf diese Weise kampfunfähig gemacht werden soll, hat die Verseuchung von Tieren und Pflanzen das Ziel, dem Menschen die Nahrung zu entziehen.

Zu den biologischen Kampfmitteln gehören:

- krankheitserregende Mikroben (das sind kleinste Lebewesen) und ihre Toxine (so heißen die von den Krankheitserregern ausgeschiedenen Giftstoffe);
- Mikrobenträger (Insekten, Vögel, Nagetiere u. a.);
- Pflanzenschädlinge (Schmetterlinge, Läuse, Käfer u. a.);
- das Pflanzenwachstum ungünstig beeinflussende Stoffe.

Biologische Kampfmittel können in Granaten verschossen, von Flugzeugen oder Spezialfahrzeugen aus versprüht oder zerstäubt werden. Außerdem können vom Gegner zurückgelassene Lebens- und Futtermittel, Wasserstellen und Gegenstände mit biologischen Kampfmitteln verseucht sein.

Anzeichen für den Einsatz biologischer Kampfmittel:

- feiner Nebel oder Staubfahnen hinter tief fliegenden Flugzeugen;

- dumpfer, schwacher Knall bei der Explosion der Bomben und Granaten, große Splitter;
- umherliegende Überreste von Spezialbehältern;
- Auftreten örtlich unbekannten oder jahreszeitlich nicht üblichen Ungeziefers, plötzliches starkes Auftreten von Nagetieren;
- zahlreiche tote oder kranke Tiere auf engem Raum;
- Gebrauchsgegenstände an Orten, an die sie auf normale Weise kaum gelangen;
- Massenerkrankungen bei Menschen und Tieren.

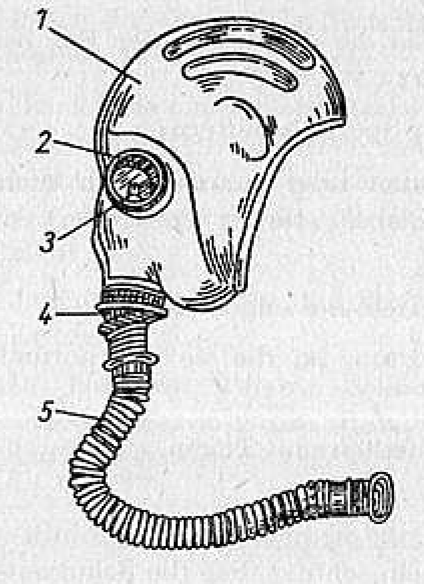
Merke:

Vor biologischen Kampfmitteln schützt dich die Schutzausrüstung. Vergiß nicht die persönliche Hygiene. Halte die Unterkunft sauber. Gehe sorgfältig mit Lebensmitteln um.

Merke ferner:

Hat der Gegner biologische Kampfmittel angewendet, so ist eine teilweise sanitäre Behandlung notwendig. Wasche die unbedeckten, verseuchten Körperteile mit Desinfektionslösung oder Wasser (Feldflascheninhalt) und Seife. Tupfe das Schuhwerk, die Oberbekleidung, Waffen und Ausrüstung mit Lappen, Grasbüscheln oder ähnlichem, die du vorher mit Desinfektionslösung oder Seifenwasser getränkt hast, ab. Vergiß nie, die Hände danach noch einmal zu desinfizieren. Spüle die Augen, die Nase und den Rachen mit hautschonenden Desinfektionsmitteln, wenn du nichts Besseres hast, nimm sauberes Wasser.

Nach der teilweisen sanitären Behandlung erfolgt gewöhnlich eine vollständige sanitäre Behandlung auf einem Platz für Spezialbehandlung (PSB).
Verseuchte Gegenstände werden durch Waschen, Kochen oder Ausklopfen entseucht. Verseuchtes Wasser ist vor Gebrauch abzukochen. Eß- und Küchengeschirr müssen ausgekocht, starkverseuchte Bekleidung und Ausrüstung mit Heißluft oder Dampf in entsprechenden Anlagen entseucht werden.



15.5 Die Schutzmaske
1 - Maskenhaube; 2 - Augengläser; 3 - Luftkanäle; 4 - Anschlußstück; 5 - Atemschlauch

Die Schutzausrüstung (Näheres siehe DV-66/9)

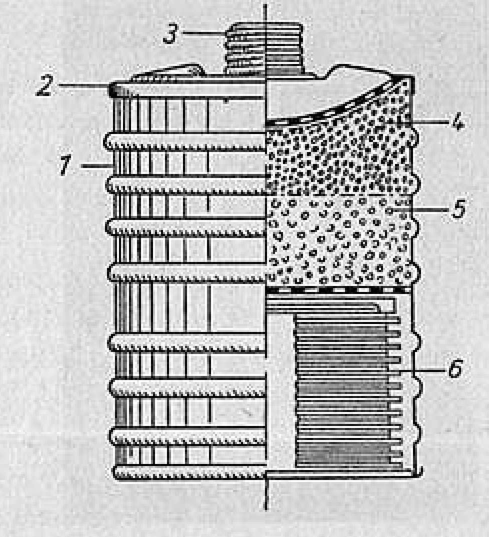
Zur Schutzausrüstung gehören die Schutzmaske, der Schutzumhang, die Schutzstrümpfe und die Schutzhandschuhe.
Die Schutzmaske (Bild 15.5) schützt die Atmungsorgane, das Gesicht und die von der Schutzmaskenhaube bedeckten Teile des Kopfes vor chemischen und radioaktiven Kampfstoffen.

Beachte:

> Die Schutzmaske ist ein Filtergerät, das heißt, sie bietet nur dort Schutz, wo in der Luft noch mindestens 15 Prozent Sauerstoff enthalten sind; bei einer mittleren Kampfstoffkonzentration hat der Filter eine Einsatzdauer von etwa 20 Stunden.

Die Schutzmaske besteht aus dem Schutzmaskenfilter, der Schutzmaskenhaube mit dem Atemschlauch, der Tragetasche und dem Zubehör. Im *Filter* (Bild 15.6) werden beim Einatmen vergifteter Luft die Kampfstoffteilchen von den einzelnen Filterschichten (Schwebstoffilter, chemische Schicht, Aktivkohleschicht) adsorbiert, so daß nur saubere, nicht vergiftete Luft eingeatmet wird. Der Filter adsorbiert sowohl feste als auch rauch- und gasförmige Kampfstoffe. Die Schutzmaskenhaube ist mit dem Filter durch den Atemschlauch verbunden. Die in die Haube eingearbeiteten Luftkanäle verhindern, daß

15.6 Der Schutzmaskenfilter
1 - Gehäuse; 2 - Versteifungen (Sicken); 3 - Schraubgewinde; 4 - Aktivkohleschicht; 5 - chemische Schicht; 6 - Schwebstoffilter

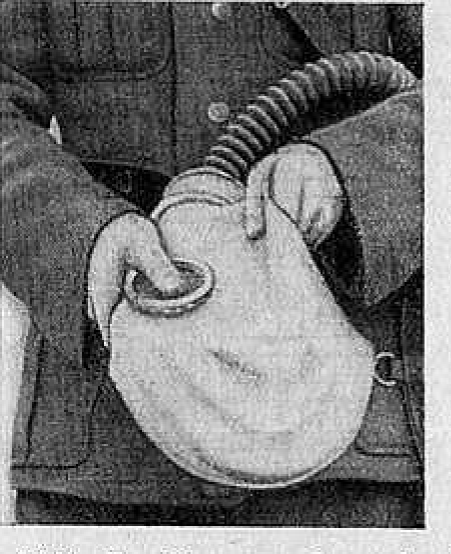


die Augenfenster beschlagen. Außerdem werden in die Augengläser noch Klarscheiben eingesetzt, die durch Sprengringe gehalten werden.
Im Anschlußstück der Schutzmaskenhaube befinden sich das Einatem- und Ausatemventil. Die unvergiftete Luft gelangt beim Einatmen durch den Atemschlauch und das Einatemventil zu den Atmungsorganen; dabei schließt sich das Ausatemventil. Beim Ausatmen der verbrauchten Luft öffnet sich das Ausatemventil, gleichzeitig schließt sich das Einatemventil.

Merke:

Die Schutzmaske ist der wichtigste Teil der Schutzausrüstung; sie muß immer einsatzbereit sein. Trage sie stets bei dir.

- Die Schutzmaske muß einen sicheren Sitz haben, das heißt, sie muß fest am Kopf anliegen. Sie darf weder Kopfschmerzen verursachen (zu klein) noch Falten bilden (zu groß).
- Halte deine Maske stets sauber; die Ventilblättchen des Ein- und Ausatemventils verschmutzen schnell und können bei niedrigen Temperaturen festfrieren. Zum Reinigen verwende warmes Seifenwasser. Klarscheiben vorher entfernen, sie werden sonst blind.
- Vergiß nie, Klarscheiben einzusetzen; übe diese Tätigkeit auch im Dunkeln.




15.7 Das Zusammenlegen der Schutzmaske

- Kontrolliere, ob alle Dichtringe vorhanden sind.
- Versuche nicht, die Maske in der Nähe von Öfen oder anderen Heizgeräten zu trocknen; auch direkte Sonnenbestrahlung schadet dem Gummi.

Zusammenlegen und Verpacken der Schutzmaske (Bild 15.7)

- Filterbüchse so in das hintere kleine Fach der Tragetasche stellen, daß ihre Naht in Marschrichtung zeigt;
- mit der rechten Hand die Schutzmaskenhaube so erfassen, daß der Nasenteil nach rechts zeigt und der Daumen auf dem Rand des rechten Augenglases liegt; die Finger müssen auf dem Rand des linken Augenglases liegen;
- mit der linken Hand die Schutzmaskenhaube nach rechts über das rechte Augenglas legen und mit dem rechten Daumen festhalten;
- die obere Hälfte der Haube mit der linken Hand über das linke Augenglas legen (die Augengläser müssen von der Haube verdeckt sein);
- Atemschlauch mit der linken Hand in das Fach für die Haube schieben und mit der rechten Hand die Haube nachschieben; das Anschlußstück muß nach unten zeigen.

- Atem anhalten und Augen schließen;
- je nach der Gefechtssituation die Waffe ablegen oder über die Schulter oder den Unterarm hängen;
- Kinnriemen des Stahlhelms lösen und den Stahlhelm absetzen;
- Schutzmaske aus der Tragetasche herausnehmen. Danach die Haube auf den Hinterkopf stülpen, mit einer Hand die Maske am Anschlußstück erfassen und nach unten über das Gesicht ziehen;
- den richtigen Sitz der Maske prüfen (der Haubenrand darf nicht umgerollt sein);
- stark ausatmen, um die beim Aufsetzen unter die Schutzmaske gelangte vergiftete Luft zu entfernen;
- Stahlhelm aufsetzen.

Der Schutzumhang

Der Schutzumhang schützt die Bekleidung und Ausrüstung vor chemischen und radioaktiven Kampfstoffen sowie biologischen Mitteln. Der Schutzumhang ist gegenüber flüssigen chemischen Kampfstoffen widerstandsfähig; er ist kältebeständig und schwer entflammbar. Er kann außerdem als Wettermantel, Kradmantel, in Verbindung mit den Schutzstrümpfen und Schutzhandschuhen als Schutzanzug, als Zeltbahn, Knotenschwimmsack und zum Transport von Verwundeten verwendet werden.

Die Schutzstrümpfe

Die Schutzstrümpfe dienen zum Überwinden vergifteter, aktivierter und verseuchter Geländeabschnitte. Sie sind aus imprägniertem Gewebe hergestellt und haben am oberen Ende einen Gummizug. Sie werden mit Hilfe von Gummibändern am Koppel befestigt.

Beachte:

Beim Ablegen der Schutzstrümpfe nicht mit der vergifteten Außenseite in Berührung kommen. Löse vor dem Ablegen der Schutzstrümpfe mit einem Stock die Bänder, so daß du

nur noch die Füße auszustrecken brauchst, um die Strümpfe abzustreifen. Tritt mit dem Fuß, von dem der Strumpf zuerst abgelegt wurde, einen Schritt zurück, um dich nicht zu vergiften. **Schleudere die Schutzstrümpfe auf keinen Fall weg, du gefährdest dich und andere.**

Die Schutzhandschuhe

Die Schutzhandschuhe sind als Dreifingerhandschuhe gearbeitet, damit man sie auch im Winter über Wollhandschuhe ziehen kann. Sie schützen Hand und Unterarm. Damit sich die Handschuhe nicht ungewollt abstreifen, sind sie mit Gummischlaufen versehen, die um das Handgelenk gelegt werden.

Kollektive Schutzeinrichtungen

Außer der persönlichen Schutzausrüstung gibt es noch kollektive Mittel zum Schutz vor Massenvernichtungsmitteln. Dazu zählen Gräben, Unterstände und andere Deckungen, die eigens für den Schutz vor Massenvernichtungsmitteln gebaut und besonders eingerichtet werden. Wichtige Bestandteile dieser kollektiven Schutzmittel sind zum Beispiel die Filterventilationsanlagen und die Kampfstoffschleusen. Die Wände, Decken, Fußböden und Eingänge müssen völlig dicht sein. Wir unterscheiden lüftbare und nichtlüftbare Unterstände. In einem lüftbaren Unterstand (mit Filterventilationsanlage) braucht die Schutzmaske nicht aufgesetzt zu werden.
In unlüftbaren Unterständen und anderen Deckungen ist der Aufenthalt ohne Schutzmaske nur kurze Zeit möglich.

Merke:

- Vor flüssigen chemischen Kampfstoffen und radioaktiven Kampfstoffen kannst du dir einen ausreichenden Schutz schaffen, indem du dein Schützenloch oder eine andere Deckung mit dem Schutzumhang oder anderem Material bedeckst.

In einem lüftbaren Unterstand beachte folgendes:
- Befolge die Anordnungen des verantwortlichen Genossen.
- Verlasse den Unterstand nicht ohne Befehl.
- Lege die Oberbekleidung in der Kampfstoffschleuse ab.
- Die Schutzmaske setze nicht in der Kampfstoffschleuse,

sondern erst auf Befehl im Innern des Unterstandes ab; verlasse den Unterstand nur mit aufgesetzter Schutzmaske.

- Vermeide unnötiges Sprechen (das gilt noch mehr für nichtlüftbare Deckungen).

Der Kampfstoffanzeiger

Da die meisten chemischen Kampfstoffe eine hohe Giftigkeit besitzen, ist es schwierig, sie rechtzeitig nach dem Geruch oder anderen äußeren Merkmalen festzustellen. Man verwendet deshalb den Kampfstoffanzeiger (Bild 15.8). Mit dem Kampfstoffanzeiger können sowohl gasförmige als auch flüssige Kampfstoffe festgestellt werden. Seine wichtigsten Teile sind die Spürpumpe und die Kassetten mit den Indikatorröhrchen. Der Kampfstoffanzeiger arbeitet nach folgendem Prinzip: Wenn durch die Spürpumpe vergiftete Luft angesaugt wird, so verfärben sich die in die Spürpumpe eingesetzten Indikatorröhrchen entsprechend der vorhandenen Kampfstoffkonzentration und Kampfstoffart. Die Indikatorröhrchen sind am oberen Ende mit Farbringen gekennzeichnet. Diese Markierung gibt an, welcher Kampfstoff mit dem Indikatorröhrchen festgestellt werden kann.

Kampfstoff	Markierung des Indikatorröhrchens
Sarin, Tabun und Soman	ein roter Ring
Blausäure	ein schwarzer Ring
Chlorcyan	zwei grüne Ringe
Phosgen und Diphosgen	ein grüner Ring
Yperit	ein gelber Ring
Stickstoff-Yperit	zwei gelbe Ringe
Lewisit	drei gelbe Ringe
Adamsit	zwei weiße Ringe
Chloracetophenon	ein weißer Ring

Bedienung des Kampfstoffanzeigers

Liegen keine äußeren Anzeichen für die vermutliche Kampfstoffart vor, so sind die Indikatorröhrchen in folgender Reihenfolge anzuwenden:

Das Indikatorröhrchen für Sarin wird zuerst verwendet. Nach



15.8 Der Kampfstoffanzeiger 54
1 - Kastenunterteil; 2 - Kastenoberteil; 3 - Spürpumpe; 4 - Kassetten mit Indikatorröhrchen; 5 - Rauchfilter; 6 - Probengläser; 7 - Spürpumpenaufsatz; 8 - Schutzkappen; 9 - Probenlöffel; 10 - Trassierband; 11 - Taschenlampe; 12 - Tragegurt

dem Abbrechen der beiden Glasspitzen setzt man es an der entsprechenden Stelle in den Kollektor ein, indem man das Röhrchen mit dem nichtmarkierten Ende in die Öffnung der Trommel preßt und den Kollektor wieder fest anzieht. Nun führt man 60 Pumpenhübe aus. Danach nimmt man das Indikatorröhrchen aus der Kollektortrommel heraus und stößt die im Indikatorröhrchen befindliche Ampulle mit einem Spezialstift auf. Färbt sich die Ampullenflüssigkeit gelb, so ist die Anwesenheit von Sarin erwiesen. Von der Stärke der Verfärbung kann nach etwa einer Minute auf die ungefähre Kampfstoffkonzentration in der Luft geschlossen werden. Unabhängig vom Untersuchungsergebnis werden dann die anderen Indikatorröhrchen eingesetzt. Im zweiten Durchgang wird der Kollektor so verstellt, daß jetzt drei Indikatorröhrchen aufgenommen werden können, und zwar die Indikatorröhrchen für Blausäure, für Phosgen und für Chlorcyan. Nach dem Abbrechen der Spitzen stößt man erst die Ampullen in den Indikatorröhrchen auf (mit Hilfe des Ampullenöffners am Pumpenhandgriff), und dann setzt man die Indikatorröhrchen in den Kollektor ein. Etwa 30 Pumpenhübe reichen aus, um die Kampfstoffkonzentration festzustellen. Ist Blausäure vorhanden, dann verfärbt sich das entsprechende Röhrchen violett; bei Phosgen wird das Röhrchen grün bis blaugrün, und bei Chlorcyan karmesinrot. Nunmehr sind die an den Spitzen aufgebrochenen Indikatorröhrchen für Schwefel-Yperit, für Stickstoff-Yperit und für Lewisit in die Kollektortrommel einzusetzen. Diesmal muß 120mal gepumpt werden. Das Indikatorröhrchen für Schwefel-Yperit verfärbt sich von gelb nach rot (auf gelbem Hintergrund), das Stickstoff-Yperit-Indikatorröhrchen zeigt einen orangefarbenen bis roten Ring auf gelbem Hintergrund, während das Lewisit-Röhrchen eine rote Färbung auf weißem Hintergrund annimmt. Abschließend werden die beiden Indikatorröhrchen für Chloracetophenon und Adamsit in die Trommelöffnung des Kollektors eingesetzt. Nach 45 Pumpenhüben beobachtet man eine Verfärbung, die beim Indikatorröhrchen für Chloracetophenon von weiß nach rosa bis karmesinrot und beim Adamsit-Röhrchen von weiß nach grün wechseln kann.

Ist die chemische Aufklärung durch künstlichen Nebel erschwert, so muß der Spürpumpenaufsatz verwendet und mit einem Rauchfilter versehen werden (Näheres siehe DV-46/2).

Merke:

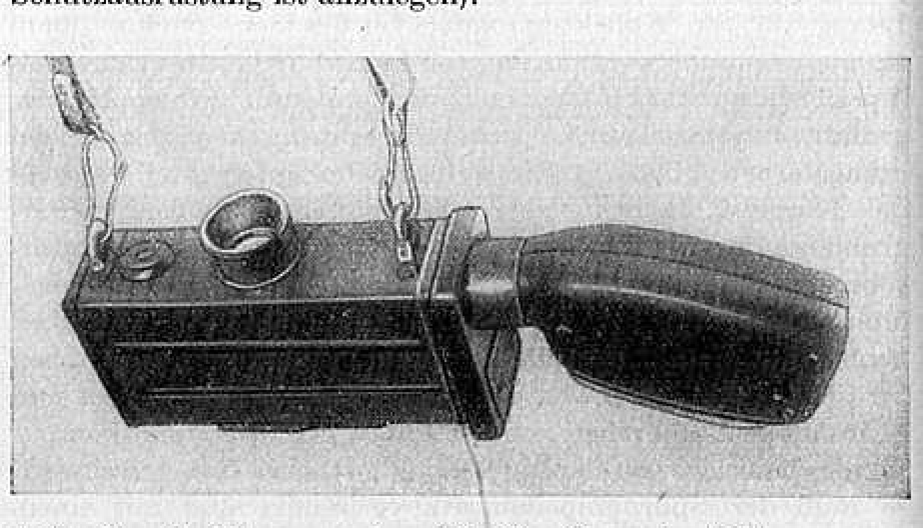
Nach der Arbeit mit dem Kampfstoffanzeiger mußt du ihn unbedingt entgiften!

Kernstrahlungsmeßgeräte

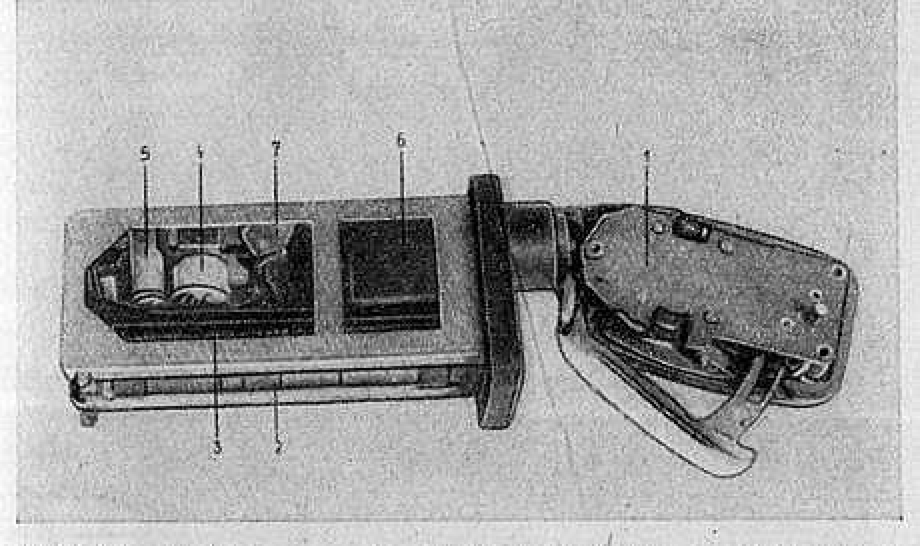
Der Strahlungsanzeiger DP-62

Der Strahlungsanzeiger DP-62 (Bild 15.9 und 15.10) dient zum Feststellen von β- und γ-Aktivität. Die Hauptteile sind der Dynamo, das Zählrohr, der Gleichrichter, der regelbare Widerstand, die Kontrollampe, der Transformator und die Anzeige-Glimmlampe (Bild 15.10). Im Gegensatz zum Strahlungsanzeiger DP-63 kann mit dem DP-62 die Dosisleistung nicht bestimmt, sondern nur geschätzt werden. Die Bedienung dieses Gerätes ist sehr einfach. Man löst die Sperre des Dynamohebels und drückt diesen rhythmisch.

Leuchtet die Kontrollampe gleichmäßig, so ist die notwendige Spannung erreicht, und vorhandene β- und γ-Aktivität kann am Flackern der Anzeige-Glimmlampe erkannt werden. Leuchtet die Anzeige-Glimmlampe nach etwa 20 s nicht auf, so ist keine oder nur ganz geringe Aktivität vorhanden. Leuchtet die Anzeige-Glimmlampe periodisch auf, so herrscht an diesem Ort eine Dosisleistung zwischen 10 und 500 mr/h (leuchtet sie ununterbrochen, liegt die Dosisleistung bedeutend höher, und die Schutzausrüstung ist anzulegen).



15.9 Der Strahlungsanzeiger DP-62 – Gesamtansicht



15.10 Der Strahlungsanzeiger DP-62 ohne Gehäuse und Dynamokappe
1 - Dynamo; 2 - Zählrohr; 3 - Selengleichrichter; 4 - Kontrollampe; 5 - regelbarer Widerstand; 6 - Anzeigeglimmlampe; 7 - Transformator

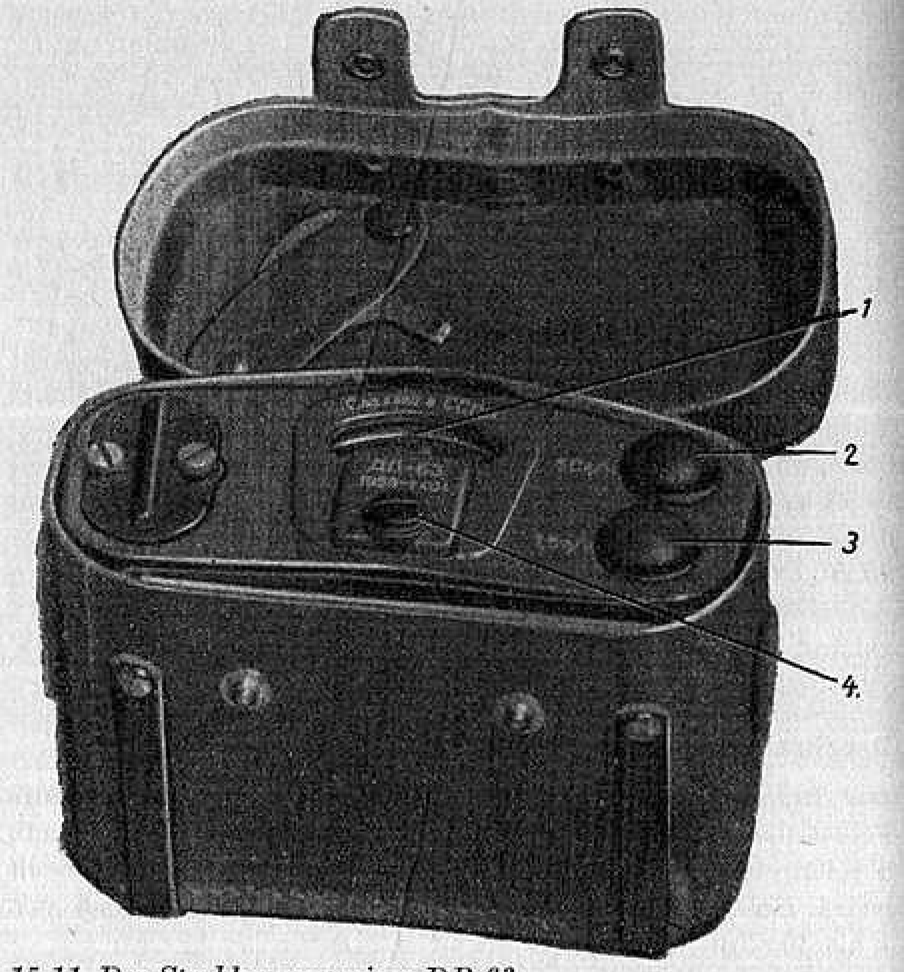
Der Strahlungsanzeiger DP-63

Der Strahlungsanzeiger DP-63 (Bild 15.11) dient ebenfalls zum Feststellen von β- und γ-Strahlung. Er hat einen Gesamtmeßbereich von 0,1 bis 50 r/h, der in zwei Unterbereiche unterteilt ist (1. Unterbereich von 0,1 bis 1,5 r/h; 2. Unterbereich von 1 bis 50 r/h).

Als Stromquellen dienen zwei Monozellen, die eine ununterbrochene Arbeit von 50 Betriebsstunden ermöglichen. Zur Arbeit wird der Strahlungsanzeiger in Koppelhöhe vor dem Körper getragen.

Die Bedienung des Strahlungsanzeigers DP-63 beschränkt sich neben dem Einsetzen der Monozellen auf die Bedienung dreier Druckknöpfe. Werden die beiden Druckknöpfe auf der Frontplatte gleichzeitig gedrückt, so kann das richtige Arbeiten des Spannungswandlers überprüft werden. Bei einwandfreien Energiequellen muß der Zeiger bei dieser Kontrolle mindestens bis zum Teilstrich 5 r/h der unteren Skala ausschlagen. Liegt der Ausschlag unter diesem Punkt, so sind die Energiequellen verbraucht.

Mit Hilfe eines eingebauten β-Präparates kann im Bereich 0,1



15.11 Der Strahlungsanzeiger DP-63
1 - Skala des Mikroamperemeters; 2 und 3 - Bedienungsknöpfe zum Einschalten der Unterbereiche; 4 - Nullpunktkorrektor

bis 1,5 r/h die Funktionsfähigkeit des Strahlungsanzeigers überprüft werden. Betätigt man (bei normalem Nulleffekt!) den Druckknopf 1,5 r/h, so muß der Zeiger auf der oberen Skala in der Nähe der Nullmarke einspielen.

Bei der Strahlungsaufklärung wird einfach einer der beiden Druckknöpfe auf der Frontplatte (je nach der vermuteten Dosisleistung) gedrückt; damit wird das Gerät eingeschaltet und ist sofort betriebsbereit; der Meßwert kann nach dem Einspielen des Zeigers im 1,5-r/h-Bereich auf der oberen beziehungsweise im 50-r/h-Bereich auf der unteren Skala abgelesen werden. Soll die β-Komponente der Kernstrahlung abgeschätzt oder ein

Gegenstand auf β-aktive Stoffe untersucht werden, so nähert man das Gerät mit der Bodenplatte so weit wie möglich der zu untersuchenden Oberfläche, drückt den Knopf 1,5 r/h und öffnet nach der γ-Messung die β-Blende. Die Differenz zwischen dem Meßwert bei offener Blende (Knopf gedrückt) und dem Meßwert bei geschlossener Blende gibt einen groben Anhalt über die wirksame β-Strahlung (Näheres siehe DV-46/14).

Das Überwinden vergifteter oder aktivierter Geländeabschnitte

Nicht immer ist es möglich, vergiftete oder aktivierte Abschnitte zu umgehen. Sie müssen dann mit angelegter Schutzausrüstung überwunden werden. Ist es möglich, diese Abschnitte auf Panzern oder mit anderen Fahrzeugen zu durchqueren, braucht nur die Schutzmaske aufgesetzt und der Umhang angelegt zu werden (die Waffen müssen vom Umhang bedeckt sein).

Merke:

> **Mußt du dich in einem solchen Geländeabschnitt eingraben, so hebe die obere Erdschicht vorsichtig nach der demWind abgewandten Seite ab, um dich oder deinen Nebenmann nicht zu gefährden.**

Nach dem Überwinden eines vergifteten, verseuchten oder aktivierten Abschnittes werden gewöhnlich die Waffen und die Ausrüstungsgegenstände teilweise entgiftet, entaktiviert beziehungsweise entseucht und auf Befehl des Vorgesetzten eine teilweise sanitäre Behandlung durchgeführt.

Die sanitäre Behandlung

Bei der *teilweisen sanitären Behandlung* werden die Kampfstofftropfen oder radioaktiven Stoffe von den unbedeckten Körperteilen entfernt. Bei einer Vergiftung mit chemischen Kampfstoffen sind außerdem die vergifteten Bekleidungsstücke zu entgiften. Zur teilweisen sanitären Behandlung dient das Entgiftungspäckchen. An den Waffen und Ausrüstungsgegenständen sind nur die Teile zu entgiften, die bei der Bedienung oder Benutzung ständig berührt werden.
Für die teilweise Entgiftung von technischen Kampfmitteln werden Tornisterentgiftungsgeräte und die großen Entgiftungs-

sätze (GES) verwendet. Außerdem können Wäschereien, Kfz.-Waschplätze, Waschkessel usw. ausgenutzt werden. Die vollständige sanitäre Behandlung wird gewöhnlich auf einem Platz für Spezialbehandlung (PSB) unter Leitung von Angehörigen des Chemischen Dienstes durchgeführt.
Bei der *vollständigen sanitären Behandlung* wird der gesamte Körper mit Wasser und Seife abgewaschen; Mund und Rachen werden ausgespült, die Augen ebenfalls. Es ist notwendig, besonders sorgfältig die behaarten Körperstellen und die Fingernägel zu säubern.
Eine vollständige Entgiftung der Waffen und technischen Kampfmittel erfordert die Anwendung verschiedener Entgiftungs- oder Lösungsmittel. Im Winter müssen dazu kältebeständige Lösungen (notfalls Benzin, Diesel oder ähnliches) verwendet werden.

Mittel und Geräte zur Entgiftung und Entaktivierung

Das Entgiftungspäckchen

Es gehört zur persönlichen Ausrüstung eines jeden Soldaten. Es dient zum Entgiften der Haut, der Bekleidung und der Waffe.

Merke:

Beim Entgiften der Haut tupfe die Kampfstoffspritzer ab (nie auf der Haut verreiben). Bei klebrigen Kampfstoffen verwende den im Entgiftungspäckchen enthaltenen Holzspatel. Bringe die im Entgiftungspäckchen befindlichen Salben nicht mit den Augen und den Schleimhäuten des Nasenrachenraumes in Berührung. Die Tube 1 dient zum Entgiften nervenschädigender und die Tube 2 zum Entgiften hautschädigender Kampfstoffe. Lasse, wenn möglich, die Salbe 10 min auf der vergifteten Hautstelle wirken, tupfe sie dann ab, und wasche die entgiftete Hautstelle mit Wasser ab. Ist dir die Kampfstoffart nicht bekannt, entgifte erst mit der Tube 1 und danach mit der Tube 2.
Die teilweise Entgiftung deiner Bekleidung und der Waffe führe in der gleichen Reihenfolge durch. Halte auch dabei die angegebene Einwirkungszeit ein.
Der Inhalt der Tube 3 dient zur Desinfektion und Entaktivierung.

Der große Entgiftungssatz

Er gehört zur Ausrüstung eines jeden Kraftfahrzeuges und Geschützes. Er besteht aus zwei 5-Liter-Kanistern für Entgiftungsflüssigkeiten und einem Zubehörkasten. Im Zubehörkasten befinden sich Bürsten, Pinsel, Spachtel, Putzlappen und fester Entgiftungsstoff.

Merke:

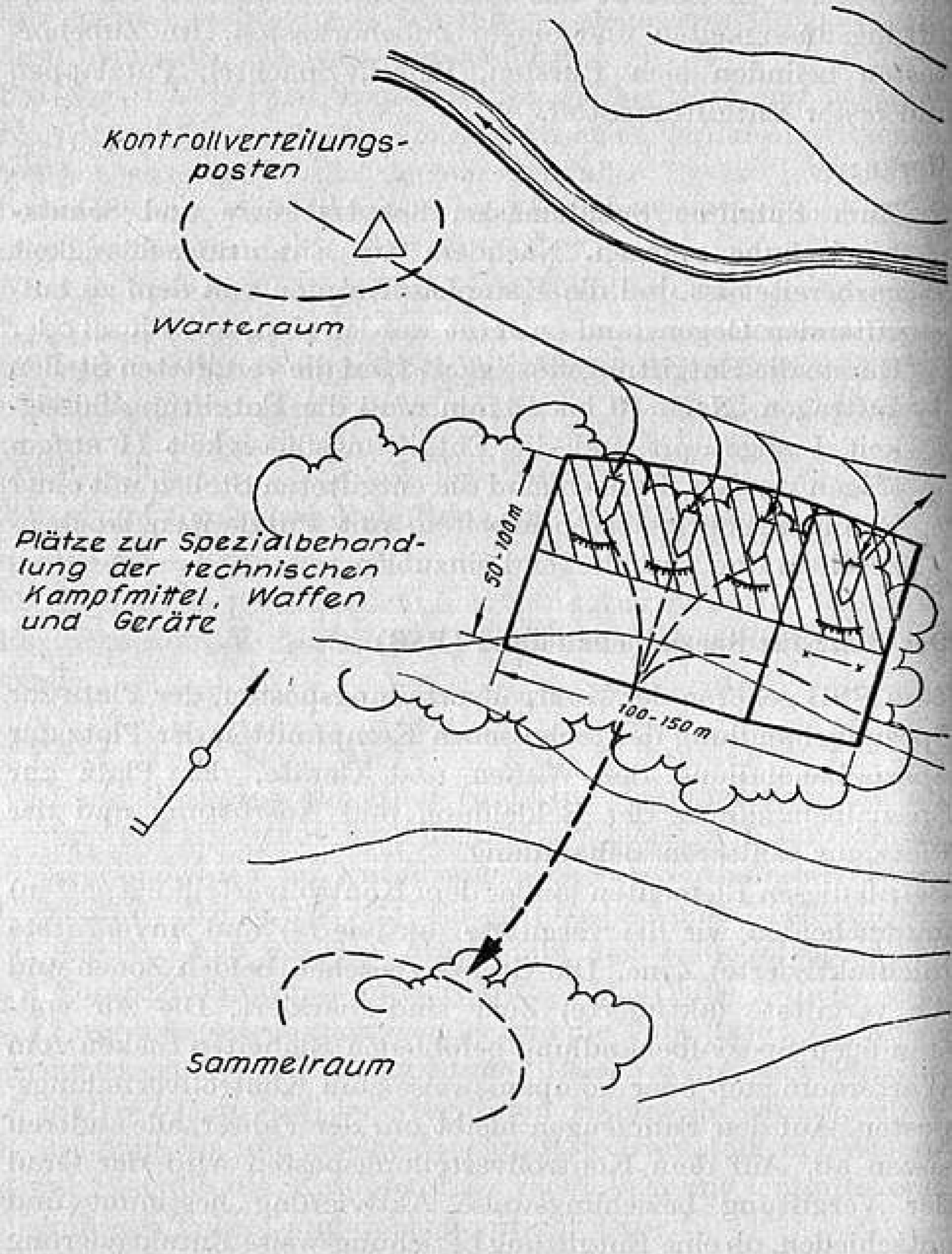
> **Zum Entgiften Schutzmaske, Schutzschürze und Schutzhandschuhe anlegen.** Nachdem die Entgiftungsflüssigkeit vorbereitet ist und die Kampfstofftropfen von dem zu entgiftenden Gegenstand entfernt worden sind, mit Pinsel oder Bürste die Entgiftungsflüssigkeit I auf die vergifteten Stellen auftragen. Nach 10 bis 15 min muß die Entgiftungsflüssigkeit I abgetupft und die Entgiftungsflüssigkeit II aufgetragen werden. Danach sind die entgifteten Stellen mit einer Reinigungsbürste zu bearbeiten, mit Putzlappen trockenzureiben und anschließend einzuölen.

Der Platz für Spezialbehandlung (PSB)

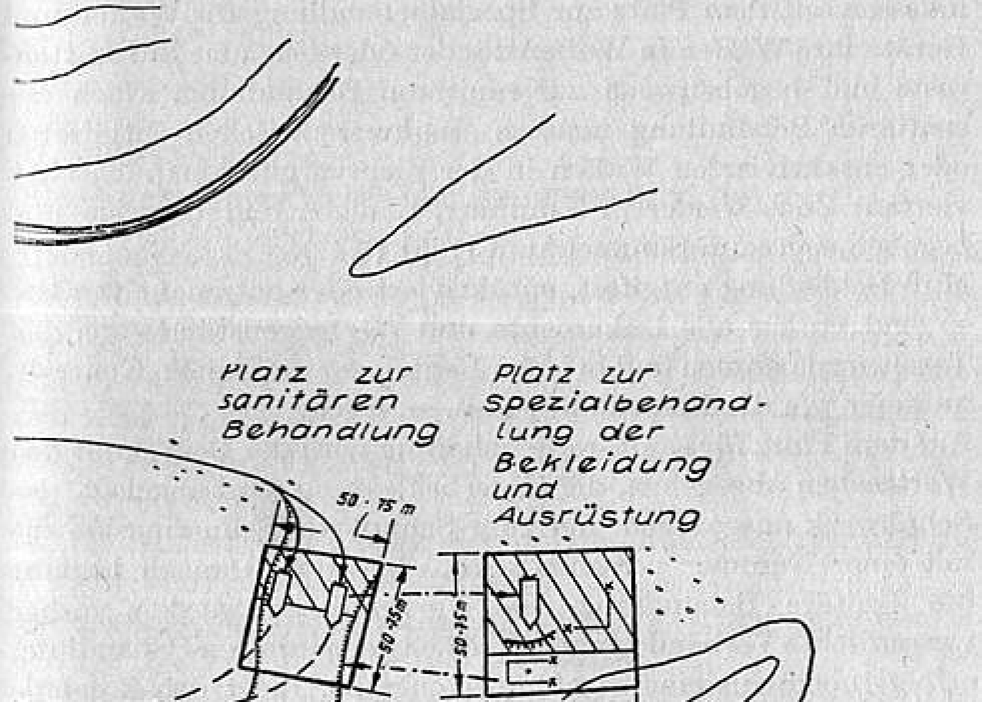
Zum PSB gehören der Kontrollverteilungsposten, der Platz zur Spezialbehandlung der technischen Kampfmittel, der Platz zur Spezialbehandlung der Waffen und Geräte, der Platz zur Spezialbehandlung der Bekleidung und Ausrüstung und der Platz zur sanitären Behandlung.

Bei all diesen Elementen (außer dem Kontrollverteilungsposten) unterscheiden wir die vergiftete (aktivierte) und unvergiftete (nichtaktivierte) Zone. Die Grenze zwischen beiden Zonen und die vergiftete (aktivierte) Zone sind markiert. Die zur vollständigen Spezialbehandlung befohlenen Einheiten rücken vom Warteraum zug- oder kompanieweise zum Kontrollverteilungsposten. Auf den Fahrzeugen bleibt nur der Fahrer, alle anderen sitzen ab. Auf dem Kontrollverteilungsposten wird der Grad der Vergiftung beziehungsweise Aktivierung bestimmt und entschieden, ob eine Entgiftung beziehungsweise Entaktivierung notwendig ist oder nicht. Einheiten, die unter der zulässigen Norm aktiviert sind, beziehen, ohne den PSB aufzusuchen, einen vorher festgelegten Sammelraum.

Die Einheiten, die zur Entgiftung beziehungsweise Entaktivierung bestimmt wurden, begeben sich zum PSB. Die Kraftfahrer



15.12 Platz für Spezialbehandlung (Variante PSB)



Platz zur sanitären Behandlung
Platz zur Spezialbehandlung der Bekleidung und Ausrüstung
50 - 75 m
50 - 75 m
50 - 75 m
50 - 75 m
vergiftete (aktivierte) Zone
unvergiftete (nicht aktivierte) Zone
Bewegungsrichtung der zur Behandlung anrückenden Einheiten
Bewegungsrichtung der behandelten Einheiten
Weg der zu entaktivierenden bzw. entaktivierten Bekleidung.

bringen ihre Fahrzeuge auf den zugewiesenen Platz, steigen aus und entaktivieren (entgiften) ihre Fahrzeuge. Danach begeben sie sich ebenfalls zur sanitären Behandlung. Die Soldaten stellen indessen auf dem Platz zur Spezialbehandlung für Waffen und Geräte ihre Waffen in Waffenständer oder legen sie auf Lattenroste und begeben sich zur sanitären Behandlung. Nach der sanitären Behandlung nehmen sie ihre inzwischen entgifteten oder entaktivierten Waffen in der nichtvergifteten (nichtaktivierten) Zone wieder in Empfang, reinigen und ölen sie und begeben sich zum Sammelraum (Bild 15.12).
Muß Bekleidung entgiftet, entaktiviert oder entseucht werden, so sind vorher alle Dokumente und Wertgegenstände aus den Taschen zu nehmen und in einen Beutel, der die gleiche Kontrollnummer wie die Bekleidung trägt, zu legen.
Auf dem Platz für sanitäre Behandlung wird der Beutel mit den Wertsachen abgegeben, die Unterbekleidung wird abgelegt, das Schuhwerk ausgezogen und zum Schluß die Schutzmaske, die mit einer Nummer versehen wird, abgesetzt. Danach beginnt die sanitäre Behandlung. Bei Verwundeten werden vorher wasserdichte Verbände angelegt. Nach der sanitären Behandlung erfolgt nochmals eine Strahlungskontrolle. Liegt das Ergebnis noch immer über der zulässigen Norm, so muß die sanitäre Behandlung wiederholt werden.

16. Die Nachrichtenausbildung

Das Nachrichtenwesen der Landstreitkräfte

Der moderne Krieg fordert, daß die Nachrichtenverbindungen der Truppe stets sicher, schnell, geheim und in Raum und Zeit ununterbrochen arbeiten. Darum müssen jederzeit alle Nachrichtenmittel einsatzbereit sein. Die eben genannten Forderungen werden verständlich, wenn wir uns die Hauptaufgaben vor Augen führen, deren Erfüllung die Nachrichtenverbindungen im Gefecht gewährleisten müssen:

- die pausenlose Führung der unterstellten Truppen und zugeteilten Verstärkungsmittel;
- das enge Zusammenwirken im eigenen Verband und zwischen den Waffengattungen und Nachbarn;
- die Warnung und Benachrichtigung der Truppe;
- die rechtzeitige materiell-technische und medizinische Versorgung.

Die verschiedenen Nachrichtenmittel

In der Truppe werden folgende Nachrichtenmittel ausgenutzt:

- Kuriernachrichtenmittel:
  Melder zu Fuß, Kradmelder oder Melder mit Kfz., SPW, Flugzeug und Hubschrauber, Boot u. a.;
- optische (sichtbare) Nachrichtenmittel:
  Blinksignalmittel, Leuchtsignalmittel, Flaggen, Winkflaggen, Signalkörper u. a.;
- akustische (hörbare) Nachrichtenmittel:
  Pfeifen, Sirenen, Hörner, Schußwaffen, Glocken u. a.;
- elektrische Nachrichtenmittel:
  Funknachrichtenmittel wie Funkstationen für Telegrafie oder Funksprechbetrieb, Bildfunkgeräte sowie Drahtnachrichtenmittel wie Telefone, Fernschreiber, Vermittlungen, Trägerfrequenzgeräte u. a.

Die wichtigsten Nachrichtenmittel für den militärischen Einsatz sind die elektrischen Mittel. Sie sind die Hauptnachrichtenmittel der Truppe.

Die genannten Nachrichtenmittel besitzen sowohl Vor- als auch Nachteile. Für den Einsatz werden sie deshalb entsprechend der Lage und den Besonderheiten des Gefechts so ausgewählt, daß ihre spezifischen Nachteile zurücktreten und dafür ihre Vorteile voll nutzbar werden. Diese Vor- und Nachteile der einzelnen Nachrichtenmittel sind so wichtig, daß wir sie hier nennen.

Der Einsatz der Nachrichtenmittel

Die Kuriernachrichtenmittel

- Vorteile:
  - Melder stehen immer zur Verfügung.
  - Sie können selbst bei Ausfall der technischen Mittel Nachrichten überbringen.
  - Die Nachrichtenübermittlung ist gedeckter als bei den anderen Verbindungsarten, besonders wenn Verbindungsoffiziere entsandt werden.
- Nachteile:
  - Die Nachrichtenübermittlung durch Kuriere nimmt sehr viel Zeit in Anspruch.
  - Durch Einwirkung des Gegners können Kuriere vernichtet werden.

Die optischen Nachrichtenmittel

- Vorteile:
  - Optische Nachrichtenmittel sind meist einfach in der Bedienung.
  - Sie sind verhältnismäßig schnell anwendbar.
  - Sie verlangen keinen großen technischen Aufwand.
- Nachteile:
  - Ihre Reichweite als Nachrichtenmittel ist relativ klein.
  - Es besteht die Gefahr, daß der Gegner optische Signale, besonders Blink- und Leuchtzeichen in der Nacht, ebenfalls empfängt.

Die akustischen Nachrichtenmittel

- Vorteile:
  - Akustische Nachrichtenmittel sind einfach zu bedienen.
  - Sie sind schnell anwendbar.
  - Sie verlangen keinen technischen Aufwand.
- Nachteile:
  - Ihre Reichweite als Nachrichtenmittel ist relativ klein.
  - Der Gegner kann akustische Signale abhören.

Die Funknachrichtenmittel

- Vorteile:
  - Funkverbindungen sind schnell betriebsfähig.
  - Sie können eine große Anzahl von Teilnehmern einschließen.
  - Sie können auch während der Bewegung aufrechterhalten werden.
  - Sie können über den Gegner hinweg organisiert werden.
  - Die Standorte der Gegenstellen brauchen nicht bekannt zu sein.
- Nachteile:
  - Der Gegner kann unseren Funkverkehr stören.
  - Der Gegner kann unseren Funkverkehr abhören.
  - Die Stationen können angepeilt und vernichtet werden.
  - Der eigene Funkverkehr kann atmosphärisch gestört werden.

Die Drahtnachrichtenmittel

- Vorteile:
  - Drahtnachrichtenmittel sind zuverlässig im Betrieb und in der Übermittlung von Nachrichten.
  - Die Geheimhaltung ist gegenüber den Funknachrichtenverbindungen besser.
  - Fernsprechverbindungen gestatten den unmittelbaren Gedankenaustausch.

- Fernmeldeverbindungen können über weite Strecken organisiert werden.
- Über gute Leiter können bei Ausnutzung von Trägerfrequenzgeräten (TF) gleichzeitig mehrere verschiedene Gespräche (im feldmäßigen Einsatz durchschnittlich bis zu vier) geführt werden.

● Nachteile:
- Es werden viel Kräfte und Mittel benötigt.
- Das Legen der Leitungen erfordert viel Zeit und Aufwand.
- Die Unterhaltung der Linien ist umständlich und teuer.
- Drahtnachrichtenverbindungen können nicht zu Einheiten auf dem Marsch organisiert werden.
- Drahtnachrichtenverbindungen unterliegen Witterungseinflüssen.
- Drahtnachrichtenverbindungen sind gegenüber gegnerischem Artilleriefeuer usw. und gegenüber eigenen technischen Mitteln (Kfz., Panzer) störanfällig.

Die Vor- und Nachteile der einzelnen Nachrichtenmittel sind die Grundlage dafür, recht sorgsam auszuwählen und im Einsatz alle Faktoren, die eine Rolle spielen könnten, zu beachten. Wir wissen, daß besonders die elektrischen Nachrichtenmittel gefährdet sind, weil der Gegner sie abhören oder anpeilen kann. Darum muß man, sobald man ein Nachrichtenmittel einschaltet, immer die Losung vor Augen haben:

Vorsicht! Feind hört mit!

Einige Nachrichtengeräte

Die Funkstellen

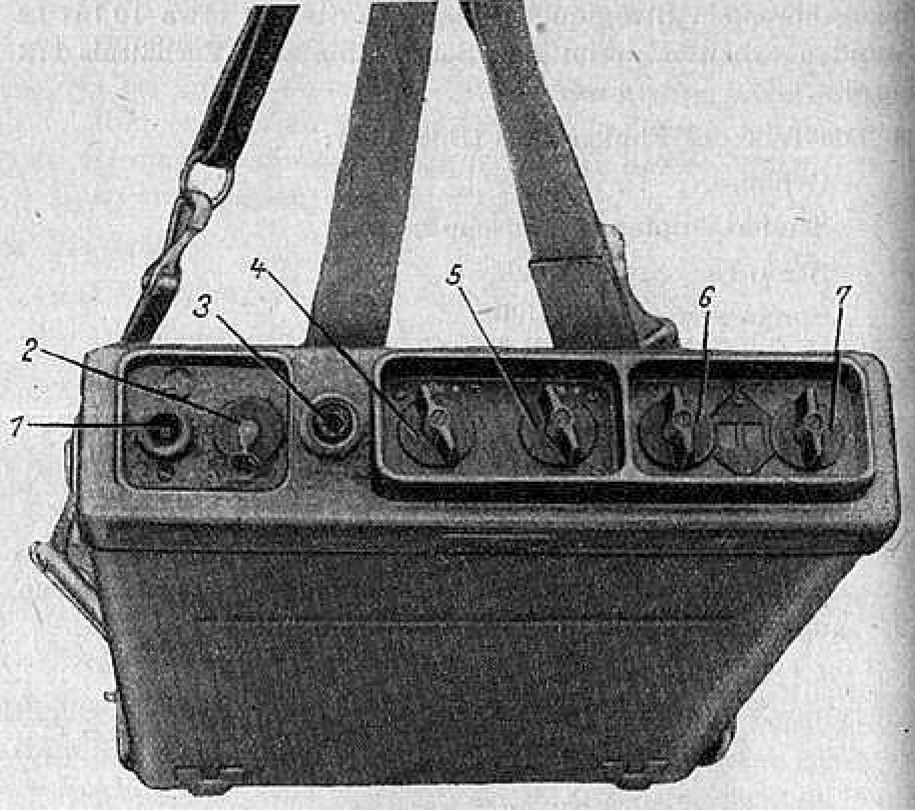
Das Funkgerät FU 0,25 A

Das Funkgerät FU 0,25 A ist das persönliche Funkgerät der Zugführer und Kompaniechefs, es hält die Verbindung zwischen der Kompanie und den Zügen. Die Sendeleistung des Gerätes beträgt 0,25 W, der Frequenzbereich ist in 20 Festfrequenzen unterteilt (Kanal 00 bis 19). Auf dem Kanal 00 kann die Verbindung mit dem Funkgerät 0,25 B gehalten werden. Mit der

dazugehörenden Stromquelle kann die Station etwa 10 bis 12 Stunden arbeiten, wenn das Sende-Empfangs-Verhältnis 1:3 beträgt.

- Die Teile des Funkgerätes (Bild 16.1):
  - — Gehäuse,
  - — Sender-Empfänger-Einschub,
  - — Stromversorgungsblock,
  - — Sprechgarnitur LSG-60,
  - — Stabantenne,
  - — Drahtantenne,
  - — Zubehörtasche.
- Die Bedienung des Funkgerätes (Bild 16.2):
  - — Deckel der Antennenbuchse abschrauben;
  - — Stab- oder Drahtantenne aus der Zubehörtasche nehmen und auf die Antennenbuchse aufschrauben;

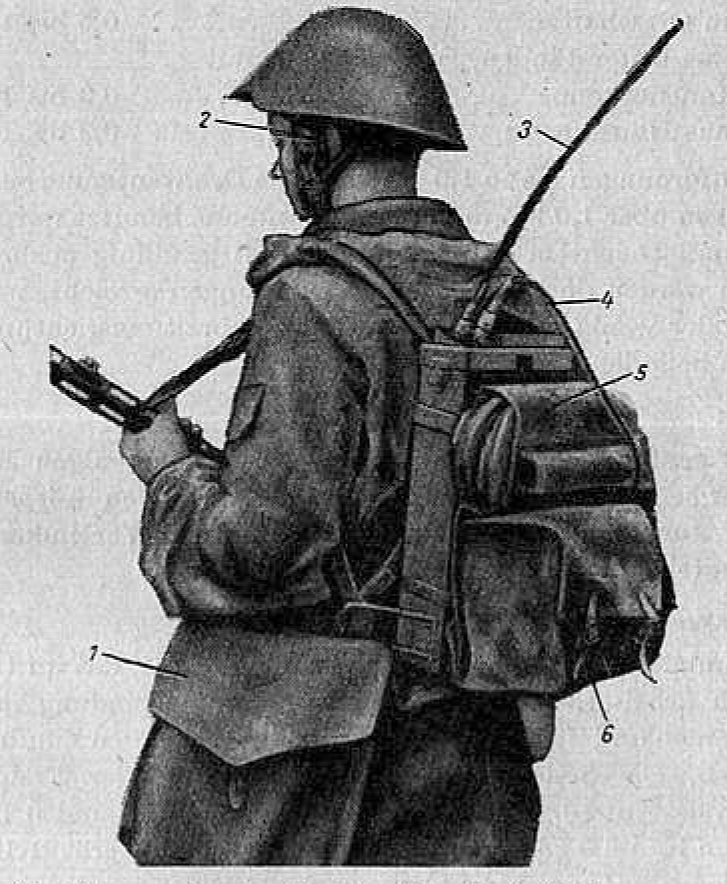
16.1 Die Teile des Funkgerätes Fu 0,25 A
1 - Gehäuse mit Sender- und Empfängereinschub sowie Stromquelle; 2 - große Lasche für Schutzstrümpfe; 3 - kleine Lasche für Stabantenne; 4 - Stabantenne; 5 - Sprechgarnitur; 6 - Zubehörtasche



16.2 Die Frontplatte des Funkgerätes Fu 0,25 A
1 - Antennenbuchse mit Verschluß; 2 - Blindstutzen für Antennenbuchsenverschluß; 3 - Steckdose für Sprechgarnitur; 4 - Ein- und Ausschalter; 5 - Ein-Aus-Schalter für Rauschsperre; 6 - Kanalwahlschalter für Einer; 7 - Kanalwahlschalter für Zehner

— Sprechgarnitur aus der Zubehörtasche nehmen, den Gerätestecker in die entsprechende Steckdose des Funkgerätes einführen, die Sprechgarnitur aufsetzen und den Brustschalter anklemmen;
— befohlenen Kanal an beiden Kanalwahlschaltern einstellen;
— mit „Gerät" bezeichneten Schalter in die Stellung „Ein" drehen und so die Station einschalten (sogleich muß das typische UKW-Rauschen hörbar werden);
— Funkgerät auf den Rücken hängen (Bild 16.3);
— Funkverkehr aufnehmen.

Das Zusammenlegen des Funkgerätes erfolgt in umgekehrter Reihenfolge.



16.3 Die Trageweise des Funkgerätes Fu 0,25 A
1 - Schutzmaske; 2 - Kopfhörer; 3 - Stabantenne; 4 - Sprechgarniturkabel; 5 - große Lasche für Schutzstrümpfe; 6 - Zubehörtasche

● Reichweiten:

— in ebenem Gelände mit direkter Sichtverbindung .... 3,0 bis 4,0 km
— auf erhöhtem Standort mit direkter Sichtverbindung .... 5,0 bis 6,0 km
— in durchschnittenem Gelände mit Buschbewachsung .... 1,8 bis 2,5 km
— im Wald bei ebenem Gelände .... 1,8 bis 2,5 km
— im Wald bei durchschnittenem Gelände 1,5 bis 2,0 km
— über Wasserflächen .... 3,0 bis 4,0 km
— aus fahrenden Kraftfahrzeugen mit Außenantenne .... 0,8 bis 1,5 km

— in Ortschaften .... 0,5 bis 1,5 km
— aus Unterständen, Bunkern usw. mit Innenantenne .... 0,3 bis 1,0 km
— aus Häusern .... 0,3 bis 1,5 km

Bei Entfernungen bis zu 1,0 km kann die Drahtantenne, bei Entfernungen über 1,0 km muß die Stabantenne benutzt werden. Man muß beachten, daß sich UKW fast gradlinig ausbreiten. Darum werden dort die besten Entfernungen erreicht, wo sich keine oder wenig Hindernisse in der Ausbreitungsrichtung der Wellen befinden.

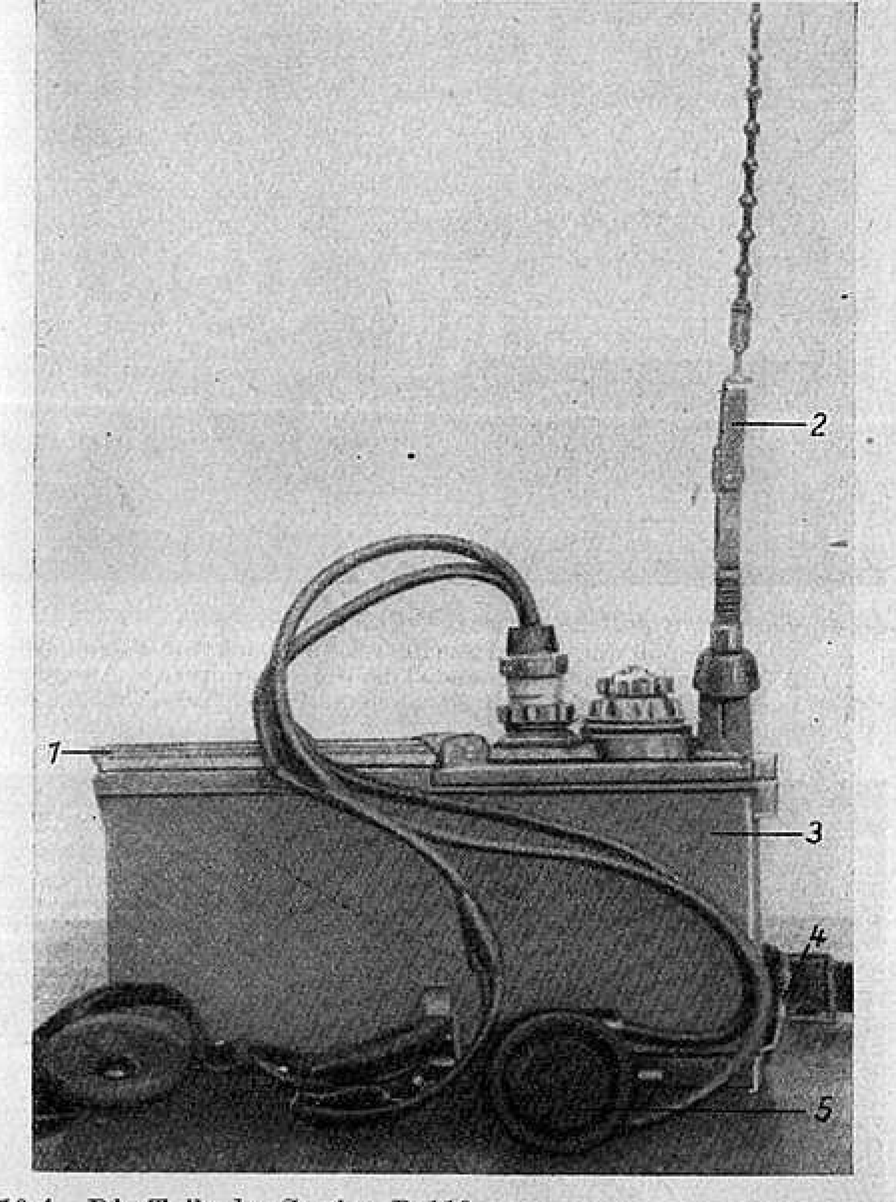
Merke:

Oft genügt schon ein Standortwechsel von wenigen Metern oder schon ein einfaches Drehen des liegenden Körpers um 90° zur Richtung der Gegenstelle, um eine Verbindung, die abzureißen droht, wieder zu festigen.

Das Funkgerät R-116

Das Funkgerät R-116 ist ein Tornisterfunkgerät, das im UKW-Bereich arbeitet. Es wird zur Sprechfunkverbindung in den Kompanien und Zügen eingesetzt und daher von den Zugführern getragen. Die Sendeleistung beträgt 0,06 W, der Frequenzbereich ist in 10 Festfrequenzen unterteilt (Kanal 0 bis 9). Auf dem Kanal 0 kann die Verbindung mit dem Gerät R-106 im Bataillonsnetz aufrechterhalten werden. Mit der dazugehörenden Stromquelle (gemeinsame Anoden- und Heizbatterie) kann das Gerät etwa 12 bis 15 Stunden betrieben werden, wenn das Sende-Empfangs-Verhältnis 1:3 beträgt.

- Die Teile des Funkgerätes (Bild 16.4):
  - — Tornister mit Sender und Empfänger,
  - — Stromversorgung,
  - — Sprechgarnitur,
  - — Antenne (Kulikowantenne),
  - — Tragegurte.
- Die Bedienung des Funkgerätes (Bild 16.5):
  - — Antenne aus der Zubehörtasche nehmen, spannen und auf die Antennenbuchse stecken;
  - — Staubschutzdeckel von der Steckdose für die Sprechgarnitur abschrauben, Sprechgarnitur aus der Zubehörtasche nehmen und anschließen;



16.4 Die Teile der Station R-116
1 - Stromversorgungsteil; 2 - Kulikowantenne; 3 - Tornister mit Sender und Empfänger; 4 - Tragegurt; 5 - Sprechgarnitur

- Staubschutzdeckel vom Kanalschalter abschrauben und den Schalter ein- und auf den befohlenen Kanal schalten;
- Station umhängen (Bild 16.6);
- Funkverkehr aufnehmen.

16.5 *Die Frontplatte des Funkgerätes R-116*
1 - Anschluß für Sprechgarnitur; 2 - Kasten für Stromquelle; 3 - Staubschutz für den Anschluß der Sprechgarnitur; 4 - Antennenbuchse; 5 - Ein-Aus- und Kanalschalter; 6 - Staubschutz für den Schalter

16.6 *Die Trageweise des Funkgerätes R-116*

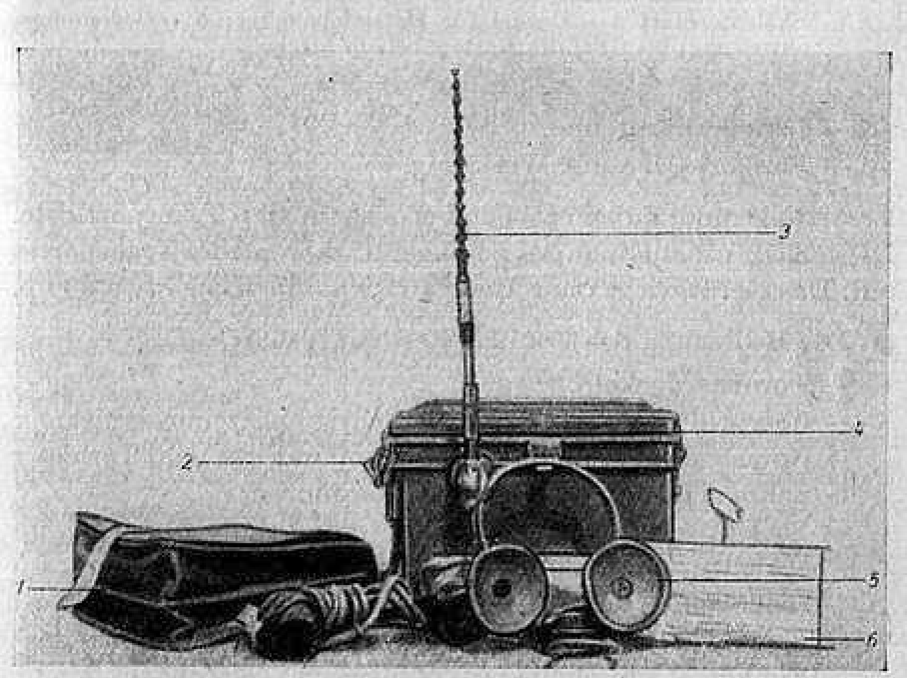
Das Zusammenlegen des Gerätes erfolgt in umgekehrter Reihenfolge.

- Die Reichweite des Gerätes beträgt etwa 1 km.

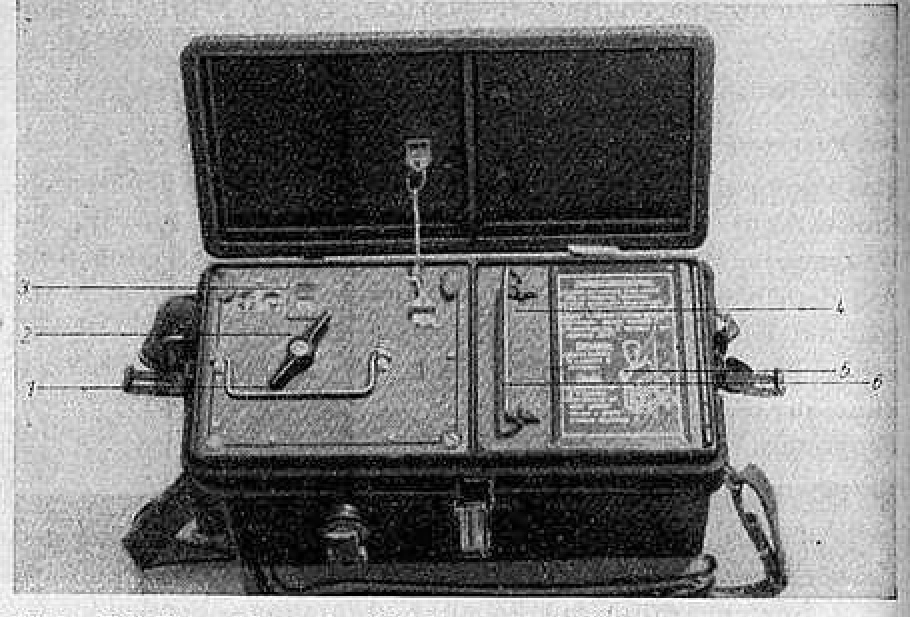
Das Funkgerät R-106

Das Funkgerät R-106 ist ein Tornisterfunkgerät für den Sprechfunkverkehr. Die Leistung des Senders beträgt 0,75 W, der Frequenzbereich ist in 18 Kanäle (Kanal 1 bis 18) eingeteilt. Auf dem Kanal 1 kann die Verbindung mit der Station R-105 und auf Kanal 18 die Verbindung mit der Station R-116 aufgenommen werden. Mit der Stromquelle (Sammler 2 NKN-24) kann das Gerät 12 Stunden betrieben werden, wenn das Sende-Empfangs-Verhältnis 1:3 beträgt.

- Die Teile des Funkgerätes (Bild 16.7):
  - Tornister mit Sender- und Empfängerteil, Zerhacker und Stromquelle,
  - Sprechgarnitur mit Schalter „Empfang – Senden“,
  - Stabantenne (Kulikowantenne),



16.7 Die Teile des Funkgerätes R-106
1 - Funkertasche; 2 - Tragegestell; 3 - Kulikowantenne; 4 - Tornister mit Sender, Empfänger, Zerhacker und Sammler; 5 - Sprechgarnitur; 6 - Langdrahtantenne; 7 - Handapparat



16.8 Die Frontplatte des Funkgerätes R-106
1 - Griff zum Herausziehen des Einschubs; 2 - Kanalschalter; 3 - Skalenfenster; 4 - Deckel für Batteriebehälter; 5 - Bedienungsanweisung; 6 - Griff des Batteriebehälterdeckels

— Langdrahtantenne,
— Funkertasche mit Werkzeug.

Ersatzteile und Zubehör befinden sich in der Transportkiste. Diese Kiste nimmt auch das Funkgerät während des Transportes auf. Das Gerät wiegt ohne Kiste 10,8 kp, mit Kiste etwa 30 kp.

- Die Bedienung des Funkgerätes (Bild 16.8):
  — Tornisterdeckel öffnen;
  — überprüfen, ob der Sammler richtig angeschlossen ist;
  — Sprechgarnitur oder den Handapparat aus dem Tornister nehmen und in die Steckdose einführen;
  — Stabantenne spannen und in die Antennenbuchse einschieben (oder Langdrahtantenne mit Gegengewicht anschließen);
  — Kanalwahlschalter auf den befohlenen Kanal einstellen;
  — Funkgerät einschalten;
  — Funktionsprobe des Senders und des Empfängers durchführen (Knopf der Sprechgarnitur drücken und feststellen, ob die eigene Sprache im Kopfhörer zu hören ist).



16.9 Die Trageweise des Funkgerätes R-106

Das Zusammenlegen der Station erfolgt in umgekehrter Reihenfolge.

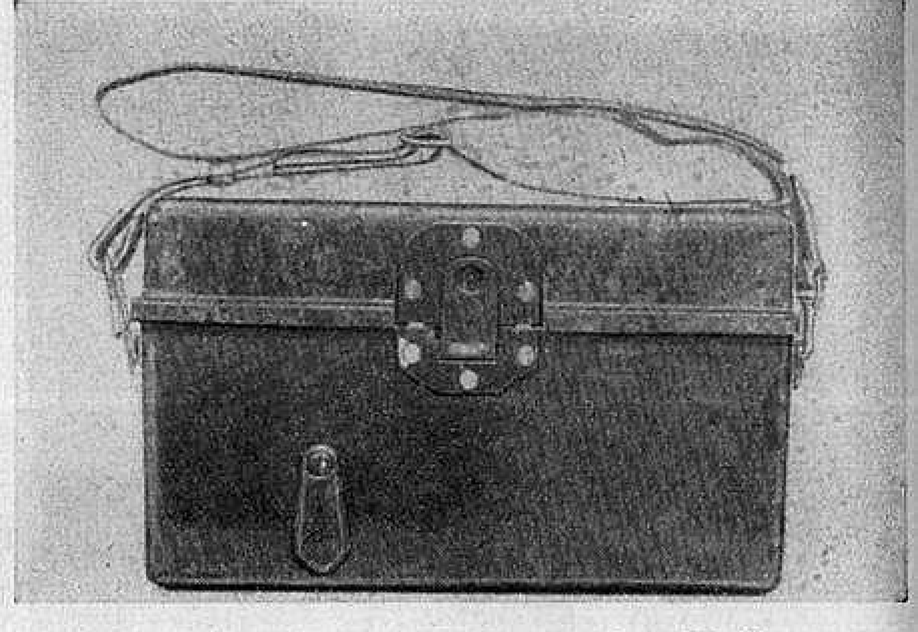
- Reichweiten:
  - — mit Stabantenne etwa 1,5 km;
  - — mit Langdrahtantenne etwa 2 bis 3 km.

Die Drahtnachrichtenmittel

Der Feldfernsprecher 53

Der FF 53 ist das Grundgerät der feldmäßigen Nachrichtenverbindungen. Er kann nur in Verbindung mit Drahtleitungen oder Richtfunkstationen eingesetzt werden und ermöglicht es den Kommandeuren und Offizieren, Gedanken im Gespräch auszutauschen. Der Fernsprecher kann eingesetzt werden als:

— Endstelle im OB- (Ortsbatterie-) Netz;
— Kontrollstelle im T-Anschluß;
— Kontrollstelle eingeschleift;
— Zwischenstelle (2 Apparate);
— Apparatevermittlung (mindestens 3 Apparate);



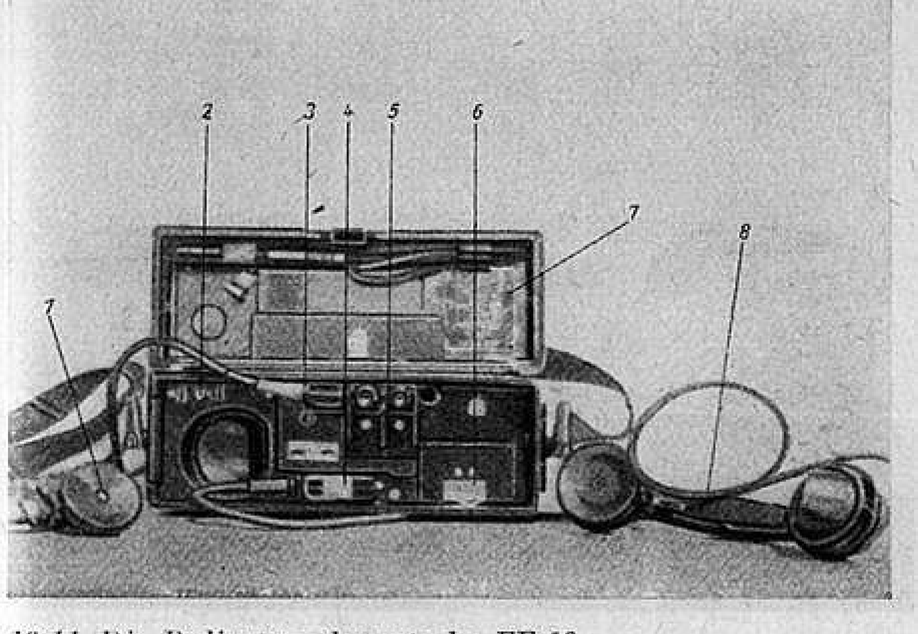
16.10 Die äußere Ansicht des Feldfernsprechers FF 53

- Abfrageapparat an der Feldvermittlung zu 10 Leitungen;
- Endstelle am ZB/W-Netz (in Verbindung mit einem Amtszusatz).

Als Stromquelle für den Sprechstromkreis werden zwei Monozellen (je 1,5 V) und für den Rufstromkreis ein Kurbelinduktor benutzt. Sind die Monozellen parallelgeschaltet (Normalbetrieb), so beträgt ihre Betriebsdauer 6 Wochen, sind sie hintereinandergeschaltet (Sprechweitenerhöhung), 1,5 Wochen.

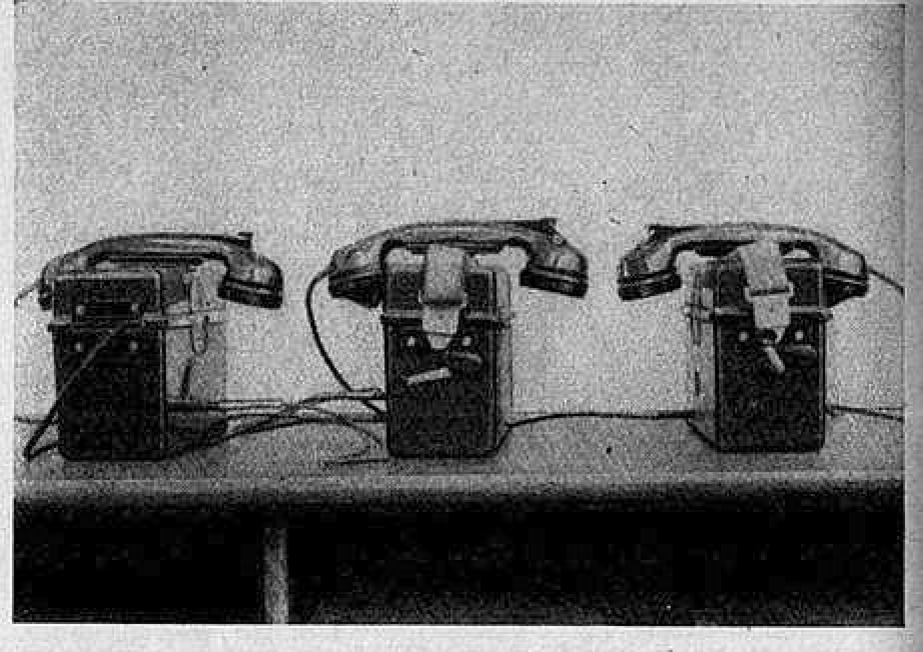
● Die Teile des Feldfernsprechers (Bild 16.11):

- Mithörer,
- Kipphebelschalter mit Stellungen „Prüfen Apparat“ „Prüfen Leitung“,
- Anschlußbuchse für Mithörer,
- Gehäuse mit Fernsprecher, Kurbelinduktor und Monozellen,
- Handapparat,
- Tragegurte.



16.11 Die Bedienungselemente des FF 53
1 - Mithörer; 2 - Kipphebelschalter Prüfen Apparat - Prüfen Leitung; 3 - Anschlußbuchse für Mithörer; 4 - Anschlußbuchse für Handapparat; 5 - Anschlußklemmen La und Lb/E; 6 - Elementebecher; 7 - Schaltbild; 8 - Handapparat

- Die Bedienung des Feldfernsprechers:
  - Deckel öffnen und Handapparat herausnehmen, Schnur des Handapparates über die Gummipolsterung an der Seite des Gehäuses herausführen;
  - Kurbel des Kurbelinduktors auf die Achse schrauben;
  - Zuführungsleitung an die Klemmen La und Lb/E anschließen;
  - Sprechtaste am Handapparat drücken und an das Mikrophon klopfen (im Hörer ertönt dann ein Rauschen, der Sprechstromkreis arbeitet einwandfrei);
  - Kipphebelschalter auf die Stellung „Prüfen Apparat" drücken und Kurbelinduktor drehen (dabei muß der Wecker des eigenen Fernsprechers ertönen);
  - Kipphebelschalter in Ausgangsstellung bringen und Gegenstelle rufen, indem man den Kurbelinduktor dreht (sind große Entfernungen zu überbrücken, dann vorher Schalter „Sprechen – Rufen" in Stellung „Rufen" legen);



16.12 Eine Apparatvermittlung, bestehend aus drei FF 53

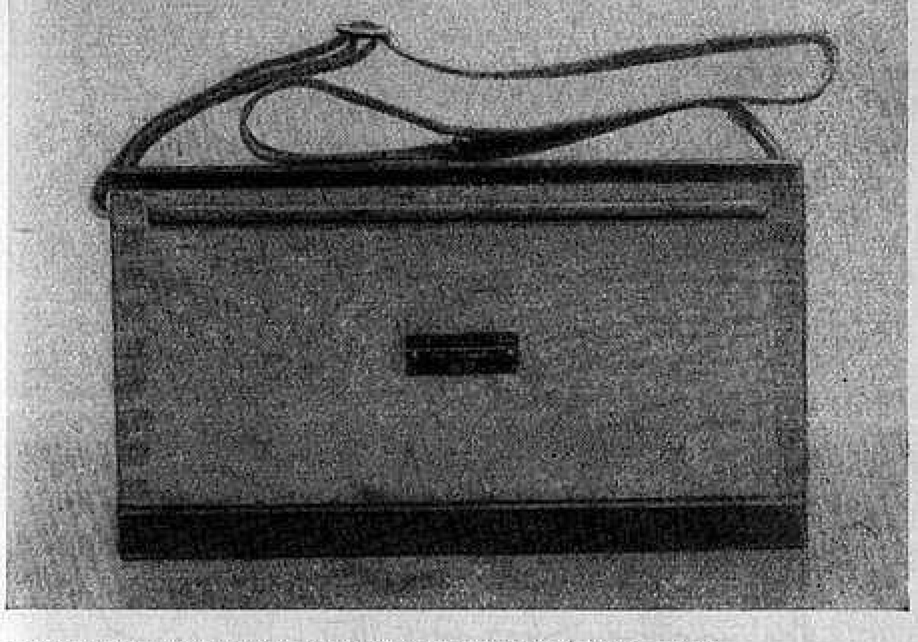
- wenn sich die Gegenstelle meldet, Sprechtaste am Handapparat drücken und antworten (wird die Gegenstelle nur schwach gehört, dann Schalter „Sprechen – Rufen" in Stellung „Sprechen" legen);
- wenn das Gespräch beendet ist, dreimal kurz den Kurbelinduktor drehen als Signal für Gesprächsende.

Für das normale Gespräch nach Aufbau des Feldfernsprechers kommen nur die drei letztgenannten Punkte in Betracht.

Die Feldvermittlung zu 10 Leitungen (V 10)

Die Vermittlung V 10 ist ein OB-Gerät, das im Einschnursystem arbeitet. Mit dieser Vermittlung können wahlweise zwei oder mehr Teilnehmer verbunden werden. Insgesamt können 10 Teilnehmerapparate aufgelegt werden. Da die V 10 keine eigene Abfrageeinrichtung besitzt, wird ein FF 53 als Abfrageapparat verwendet. Zur Vermittlung gehören eine Klemmleiste und ein 25 m langes, dreißigadriges Verbindungskabel.

- Die Beschreibung der Vermittlung V 10:
  Das Gehäuse besteht aus Holz. An beiden Seiten des Gehäuses sind Ösen für den Trageriemen angebracht. In dem



16.13 Die äußere Ansicht der Feldvermittlung V 10

aufklappbaren Unterteil liegen die 10 Vermittlungsschnüre mit Stöpseln.

An der Vorderseite befinden sich (Bild 16.14):

- 10 Abfragetasten und eine Auslösetaste;
- Arretierungsleiste mit Beschriftungsstreifen, die gleichzeitig die Klappen beim Transport schützt;
- 10 Fallklappen;
- 10 Vermittlungsklinken;
- 10 Ruheklinken.

An der Rückseite befinden sich (Bild 16.15):

- 10 Anschlußklemmenpaare La und Lb/E für Anschluß des Feldkabels;
- 2 Klinken zum Anschließen des Abfrageapparates über die Vermittlungsschnur;
- 2 Klinken zum Anschließen eines Gleichstromweckers mit Batterie (a W b);
- 2 Klemmen zum Anschließen des Abfrageapparates über eine Leitung (a Abfr. b);

16.14 Die Bedienungselemente der V 10

1 - Vermittlungsschnüre; 2 - Ruheklinken; 3 - Vermittlungsklinken; 4 - Fallklappen; 5 - Arretierungsleiste; 6 - Abfragetasten; 7 - Auslösetaste; 8 - FF 53 als Abfrageapparat

16.15 Die Ansicht der hinteren Wand der V 10

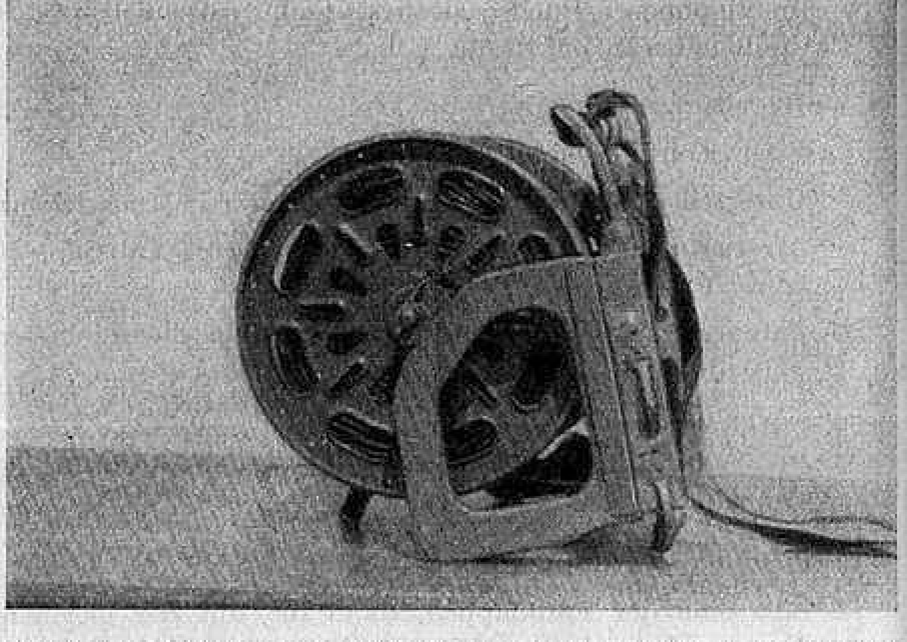
- dreißigpoliger Buchsenstreifen zum Anschließen des dreißigadrigen Zuführungskabels.

● Vorbereitungen zum Betrieb:
- Staubschutzbleche abschrauben;
- Unterteil öffnen und Vermittlungsschnüre herausziehen;
- Arretierungsleiste hochschieben und damit Fallklappen befreien;
- Zuführungskabel auslegen und an dem Buchsenstreifen der V 10 anschließen;
- Teilnehmerleitungen an die Klemmleiste anschließen;
- Beschriftungsleiste beschriften mit Bezeichnungen für die Teilnehmer.

● Bedienung der V 10:
- fällt eine der Fallklappen, dann die mit der gleichen Nummer bezeichnete Abfragetaste drücken und den Teilnehmer nach seinen Wünschen fragen;
- den vom Teilnehmer verlangten Partner rufen;
- beide Teilnehmer durch die Vermittlungsschnur verbinden;
- Auslösetaste drücken und Fallklappe hochschieben;
- Gespräch ist beendet, wenn eine der beiden Fallklappen fällt (Teilnehmer hat mit Kurbelinduktor Gesprächsende gemeldet);
- dann Vermittlungsschnur herausziehen und Stöpsel in die Ruheklinke stecken.

Feldkabel und Kabelbau

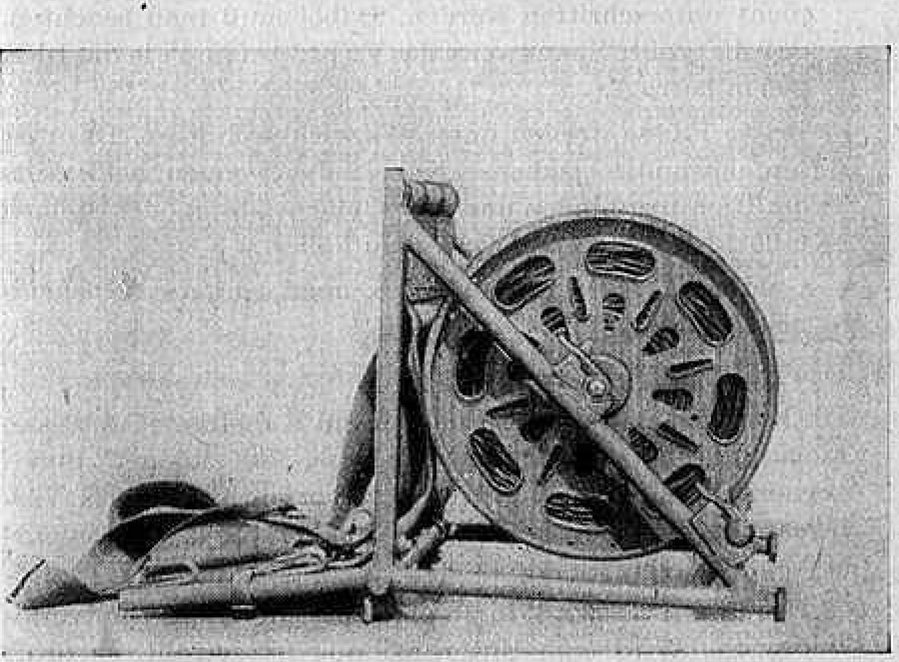
Das leichte Feldkabel LFK/V besteht aus zwei miteinander verdrillten Einzelkabeln, die durch Kunststoff isoliert sind. Ein einzelnes Kabel besteht aus vier verzinnten Stahl- und vier Kupferdrähten. Diese Drähte haben einen Durchmesser von 0,3 mm und sind verseilt. Jedes Kabel ist etwa 500 m lang und 2,5 mm dick. Schließt man den Feldfernsprecher FF 53 an, so beträgt die Reichweite etwa 25 km. Außer dem leichten Feldkabel gibt es noch das schwere Feldkabel (FFK).



16.16 Eine Rückentrage (klappbar) mit einer Kabeltrommel LFK

- **Der Bau von Feldkabelleitungen:**
  - Feldkabelleitungen werden von Leitungsbautrupps verlegt und unterhalten. Am häufigsten wird in Mot.-Schützeneinheiten der Leitungsbautrupp a (mot.) eingesetzt, der eine Vermittlung zu 10 Teilnehmern betreiben und 12 km LFK verlegen kann.
  - Zum Baugerät der Bautrupps gehören Feldkabel, Kabeltrommeln, Ringübertrager, Erdstecker, Übergangsdosen. Kabelendpeitschen, Baumhaken, Stangenteile, Überwegstücke, Ankerpfähle, Ankerseile, Abspannleisten, Klemmleisten, Zuführungskabel, Feldvermittlungen V 10 und Feldfernsprecher FF 53.
  - Alle Ausrüstungsgegenstände, die nicht zum Bauzug selbst gehören, aber zum Verlegen benötigt werden, werden unter dem Begriff Bauwerkzeug zusammengefaßt. Dazu gehören Kabelhandkarren, Rückentragen (Bilder 16.16, 16.17, 16.18), Drahtgabeln, Bautaschen, Prüfstecker für FFK, Steigeisen mit Gurt und Feldmeßgerät.
  - Feldkabelleitungen können als Fernsprech- oder Fernschreibleitungen ausgenutzt werden.

- Feldkabelleitungen werden als Doppelleitungen verlegt, wobei das Kabel 20 bis 30 cm tief einzugraben ist. Einfachleitungen sind nur bei Störungen zulässig, dabei wird die a- oder b-Leitung der gestörten Doppelleitung gegen Erde geschaltet.
- Feldkabelleitungen sind gegen Erd- und Luftbeobachtung gedeckt zu verlegen. Auffällige Punkte sind zu umgehen. In Laufgräben werden Feldkabel in einer Rinne an der dem Gegner abgekehrten Grabenseite verlegt.
- Panzerbereitstellungsräume, Feuerstellungen der Artillerie, Brücken- und Straßenkreuzungen, Konzentrierungsräume von Truppen und Fahrzeugen, Marschstraßen für Panzer und Sumpfgelände sind zu umbauen.
- Entsprechend den örtlichen Bedingungen müssen Kabel entfernt von Straßen und Wegen verlegt werden. Straßengräben dürfen nur ausgenutzt werden, wenn es sicher ist, daß keine Panzer oder andere Fahrzeuge neben den Straßen fahren.



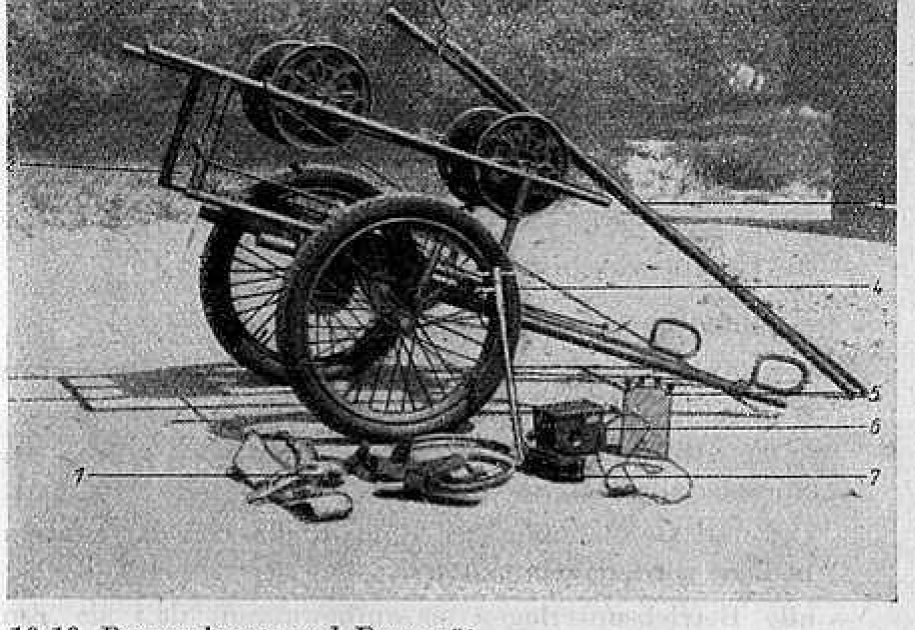
16.17 Eine Rückentrage (starr) mit einer Kabeltrommel LFK

- Können Kabel nicht eingegraben werden, so sind sie alle 40 bis 50 m (FFK) oder alle 200 m (LFK) an Bäumen, Sträuchern usw. abzubinden.
- An Eisenbahnlinien, Autobahnen und Hochspannungsleitungen entlang muß der Mindestabstand 200 m betragen. Hochspannungsleitungen dürfen nur im rechten Winkel gekreuzt werden, wobei die Masten nicht zur Abspannung benutzt werden dürfen.
- Eisenbahnschienen sind so zu kreuzen, daß das Kabel in einer Schotterfurche nahe einer Schwelle unter den Schienen entlangläuft, dabei muß es an beiden Seiten des Bahndammes abgebunden werden. Autobahnen und feste Straßen werden gekreuzt, indem man Kabel durch Wasserdurchlässe verlegt. An Überwegen wird das Kabel 40 cm tief eingegraben und beiderseits abgebunden.
- Kann man Straßen nicht unterqueren, so muß man sie im Hochbau überqueren. Landstraßen und Ortsverbindungsstraßen sind in 4 m Höhe, Fernverkehrsstraßen in 4,50 m Höhe und Eisenbahnen in 6 m Höhe zu überbauen.
  Im allgemeinen Hochbau darf die lichte Höhe von 2,50 m nicht unterschritten werden. Dabei muß man beachten, daß die größte Spannweite des FFK 50 m und die des LFK 200 m beträgt.
- Breite Flüsse werden unter Wasser durchquert. Dazu ist nur einwandfrei isoliertes Kabel zu verwenden, beiderseits am Ufer abzubinden und mit Flußgewichten oder Steinen (alle 15 bis 20 m) auf Grund zu halten.
- Geht man von FFK auf LFK über, so sind Kabelendpeitschen zu benutzen.

● Das Entstören von Leitungen:

Die hauptsächlichsten Störungen sind Kabelrisse, Aderrisse, Isolationsschäden und Kurzschlüsse. Sie können durch gegnerische Einwirkung, durch unvorschriftsmäßiges Verlegen oder durch unzureichende Unterhaltungsarbeiten entstehen.

- Das Entstören wird durch den Entstörer eines Bautrupps besorgt. Wird eine Unterbrechung festgestellt, so prüft der Entstörer, ob nach beiden Seiten Verbindung besteht.



16.18 Bauwerkzeug und Baugerät
1 - Steigeisen mit Gurt; 2 - Kabelhandkarren; 3 - Drahtgabel; 4 - Erdstecker; 5 - Übergangsdose; 6 - Ringübertrager; 7 - OB-Endverstärker

Ist das der Fall, so isoliert er die Bruchstellen, verbindet die Adern, isoliert die Flickstelle mit Isolierband und sichert sie. Besteht keine Verbindung, so verfolgt der Entstörer die Leitung, bis er eine weitere Unterbrechung findet. Ist eine solche Unterbrechung nicht festzustellen, so öffnet er das Kabel an jeder Längenverbindung und grenzt so den Fehler ein. Die beschädigte Länge wird dann entweder repariert oder ausgewechselt.

— Bei Verbindungsabbruch sind in erster Linie die Feldfernsprecher zu überprüfen, ob nicht der Schaden bereits hier liegt.

Der Betriebsdienst

Grundsätzlich gilt für den Betriebsdienst folgendes:

— Vorschriftsmäßig sprechen und jedes überflüssige Wort vermeiden;

— nur festgelegte Reihenfolgen und Redewendungen gebrauchen;

- stets die Geheimhaltungsvorschriften einhalten;
- nur nach der festgelegten Buchstabiertafel buchstabieren;
- leserlich schreiben und nur allgemein bekannte Abkürzungen verwenden;
- das vorgeschriebene Übermittlungsverfahren einhalten;
- keine Privatgespräche führen;
- die Geräte vorschriftsmäßig bedienen.

Die Geheimhaltung im Betriebsdienst erfordert:

- den Inhalt von Ferngesprächen und Funksprüchen keinen unbefugten Personen mitteilen;
- keine Angaben über Sprüche und Dienststellen, die Sprüche abgeben, an Unbefugte geben;
- Ort und Bezeichnung der Einheit, die von der Station bedient wird, geheimhalten;
- alle Betriebsunterlagen so aufbewahren, daß sie von Unbefugten nicht eingesehen werden können;
- stets die Regeln der gedeckten Truppenführung beachten;
- darauf achten, daß bei Verlegungen keinerlei Unterlagen oder Geräte zurückbleiben;
- stets die Verkehrsdisziplin einhalten;
- alle Feststellungen über gegnerische Einwirkung und Tätigkeit in den Funk- und Fernmeldenetzen sofort an Vorgesetzte melden.

Funksprüche und Ferngespräche sind schriftliche Nachrichten, das heißt, sie werden durchgesprochen und in der Gegenstelle auf entsprechende Formulare geschrieben.
Die Güte des Funkverkehrs wird nach der Hörbarkeit der Gegenstelle beurteilt.

1 = kaum hörbar, Empfang nicht möglich;
2 = schwach hörbar, Empfang zeitweise möglich;
3 = Hörbarkeit befriedigend, Empfang möglich;
4 = Hörbarkeit gut;
5 = Hörbarkeit sehr gut.

Die Texte werden normal gesprochen oder nach der Buchstabiertafel buchstabiert, wenn es sich um Buchstabengruppen handelt

oder wenn die Verständigung so schlecht ist, daß der Teilnehmer normal gesprochenen Text nicht verstehen kann.
Sowohl im Funkverkehr als auch im Fernsprechverkehr gelten Dringlichkeitsstufen, die nur von Offizieren und Kommandeuren gebraucht werden dürfen, denen der Einheitskommandeur oder Stabschef die Erlaubnis dazu erteilt hat.

Zahlentexte werden folgendermaßen übermittelt:

- zweistellige Zahlengruppen:
  24, 37, 54 (vieärundzwanzig, siebänunddreißig, vieärundfüneffzig);
- dreistellige Zahlengruppen:
  132, 607 (hundertzwounddreißig, sächshundertundsiebän);
- vierstellige Zahlengruppen:
  2973, 1958 (neunundzwanzigdreiundsiebänzig, neunzehnachtundfüneffzig);
- fünfstellige Zahlengruppen:
  79 832, 54 712 (neunundsiebänzig achthundertzwounddreißig, vieärundfüneffzig siebänhundertundzwölf).

Der Funksprechverkehr

Funkstelle Oder und Funkstelle Elbe verkehren miteinander.

- Funkstelle Oder will mit Funkstelle Elbe Funkverkehr aufnehmen und ruft:
  „Elbe, hier Oder — wie hören Sie mich — kommen!"
- Funkstelle Elbe hat den Anruf gehört und antwortet:
  „Oder, hier Elbe — höre Sie mit 5 — kommen!"

Nachdem dieser Verständigungsverkehr abgeschlossen ist, sind beide Stationen informiert und bleiben auf Empfang.

- Funkstelle Oder hat einen Spruch für Funkstelle Elbe und ruft:
  „Elbe, hier Oder — habe Spruch — kommen!"
- Funkstelle Elbe ist empfangsbereit und antwortet:
  „Oder, hier Elbe — bin bereit — kommen!"
- Funkstelle Oder sendet den Spruch:
  „Elbe, hier Oder, Nummer 15 Gruppen 10 0905 (Datum) 10 15 (Uhrzeit) Trennung (Anschrift) Trennung (Text) geben Sie Quittung — kommen!"

Funkstelle Elbe antwortet:

„Oder, hier Elbe, Spruch Nummer 15 10 Gruppen empfangen — kommen!"

Damit ist die Spruchdurchgabe beendet.

Funksprüche:

„Elbe, hier Oder, habe Linie 57834 37828 erreicht, kommen!"

„Oder, hier Elbe, habe verstanden, erfüllen Sie Aufgabe, kommen!"

„Elbe, hier Oder, habe verstanden, kommen!"

Bei störungsfreiem Verkehr ist bei kurzen Gesprächen gestattet, ohne Rufzeichen (Oder, hier Elbe) und beim Übergang auf Empfang ohne kommen zu arbeiten.

Beispiel:

„Orkan, hier 40125, gestatten Sie Erfüllung der Aufgabe!"

„40125, hier Pamier, einverstanden!"

Kommandos können im Sprechfunkverkehr ohne Anrufankündigung und Melden der Empfangsbereitschaft durchgegeben werden.

Beispiel:

„Tulpe, hier Rose, auf Höhe ... Feuernest 600 vernichten, kommen!"

Das Kommando wird durch genaue Wiederholung rücküberprüft.

- Die eben geschilderte normale Abgabe eines Spruches kann sich entsprechend einiger Besonderheiten ändern:
  - Wenn die Verständigung schlecht ist, werden Rufnamen, Spruchkopf und Inhalt zweimal gegeben.
  - Bei Notwendigkeit, wenn sonst Irrtümer entstehen könnten, enthält der Spruch zwischen Spruchkopf und Textgruppen eine kodierte Anschrift und nach den Textgruppen eine kodierte Unterschrift.
  - Ist die Verständigung zum Beispiel in einer Funkrichtung sehr gut, so verzichtet man auf Rufnamen und verkehrt ohne sie.

Der Fernsprechverkehr

Ein einfaches Ferngespräch wird folgendermaßen hergestellt:

- Teilnehmer Donau 67 ruft die Vermittlung.
- Die Vermittlung meldet sich: „Hier Donau!"

- Der Teilnehmer spricht: „Hier Donau 67, bitte Saale 24!“
- Die Vermittlung antwortet: „Saale 24, ich rufe!“
- Donau ruft die Vermittlung Saale, und diese meldet sich: „Hier Saale!“
- Donau sagt darauf: „Hier Donau, bitte Saale 24!“
- Die Vermittlung Saale ruft den Teilnehmer, und dieser meldet sich darauf: „Hier Saale 24!“

Daraufhin sprechen die Teilnehmer unter Einhaltung aller Regeln der gedeckten Truppenführung.

Es kann folgende Besonderheiten geben:

– Wenn sich der verlangte Teilnehmer nicht meldet, sagt die Vermittlung von Saale:
  „Saale 24 meldet sich nicht!“
– Wenn die Sprechstelle besetzt ist, sagt die Vermittlung von Saale:
  „Saale 24 besetzt!“
– Wenn die Teilnehmer ihr Gespräch beendet haben, wird bei der Vermittlung abgerufen (dreimal kurz die Kurbel drehen). Darauf schaltet sich die Vermittlung in die Verbindung ein und sagt: „Hier Saale, wird noch gesprochen – ich trenne!“

Soll ein Fernspruch abgegeben werden, so ruft die Vermittlung Donau die Vermittlung Saale und kündigt an:

„Hier Donau, ein Fernspruch!“

- Die Vermittlung Saale antwortet: „Kommen!“
- Die Vermittlung Donau spricht: „Ich beginne – Spruchnummer 3 – dringend – 16.00 Uhr – an Saale 24 – Text des Spruches – Donau 67!“
- Folgende Besonderheiten sind zu beachten:
  – Der Fernspruch darf vom Aufnehmenden nicht mehr verändert werden, er ist so zu übermitteln, wie er aufgenommen wurde.
  – Schwer zu verstehende Worte werden buchstabiert.
  – Der Aufnehmende wiederholt beim Aufnehmen alle Gruppen und Worte und vergleicht am Ende die Richtigkeit. Ist der Spruch richtig aufgenommen, so teilt das der Aufnehmende mit, darauf ist das Gespräch beendet.

17. Transportwesen

(Militärtransporte werden nach der DV-19/2 durchgeführt)

Das militärische Transportwesen

Das Transportwesen hat die Aufgabe, Mannschaften, Truppengüter und Technik bei Ausbildungs-, Versorgungs- und Gefechtsaufgaben zu transportieren und dabei eine hohe Beweglichkeit der Truppe zu gewährleisten.

Transportarten und -mittel

Die Anwendung der Transportarten und der Einsatz der Transportmittel hängt von der zu lösenden Aufgabe ab. Transportarten sind:

- Landtransport,
- Lufttransport,
- Wassertransport.

Sie können einzeln oder kombiniert organisiert und durchgeführt werden. Die für diese Transportarten notwendigen Transportmittel sind Eisenbahn, Kraftfahrzeuge, Flugzeuge, Schiffe und Rohrleitungen.

Abhängig vom Zweck des Transportes
unterscheidet man:

- Truppentransporte,
- Versorgungstransporte,
- Mannschaftstransporte,
- Sanitätstransporte.

Truppentransporte sind Transporte von Verbänden, Truppenteilen und Einheiten oder von Teilen derselben sowie deren technische Kampfmittel, Geräte und Versorgungsgüter.
Versorgungstransporte werden zur Sicherstellung der Gefechtshandlungen oder Ausbildung der Verbände und Truppenteile

durchgeführt. Zu den Versorgungstransporten zählen der Transport von Munition, Treib- und Schmierstoffen, Verpflegung, Bekleidung und Ausrüstung, Spezialmitteln und Geräten. *Mannschaftstransporte* werden zu Paraden, Sportveranstaltungen, Wachablösungen usw. durchgeführt.
Sanitätstransporte dienen dem Transport von Kranken und Verwundeten.
Am häufigsten wird der *Eisenbahntransport* angewandt. Durch Bereitstellung des Transportraums in kurzer Zeit und schnelle Überwindung geringer und großer Entfernungen wird gewährleistet, daß Einheiten ohne nennenswerte Beanspruchung des Personalbestands und Verschleiß an Technik verlegt werden können. Im folgenden soll erläutert werden, was der Soldat zur Erfüllung seiner Pflichten beim Eisenbahntransport unbedingt wissen muß.

Der Eisenbahntransport

Geheimhaltung

Bei Eisenbahntransporten muß die Geheimhaltung wie bei allen militärischen Aufgaben im Vordergrund stehen. Jeder Soldat muß sich darüber klar sein, daß der Gegner mit allen Mitteln versucht, über Art und Ziel von Transporten Aufklärung zu erhalten. Daraus entsteht die Aufgabe, gerade bei Eisenbahntransporten ständige Wachsamkeit zu üben. Deshalb muß jeder am Transport Beteiligte die grundsätzlichen Bestimmungen kennen und einhalten. Er hat

- Zivilpersonen und dem Eisenbahnpersonal keine Angaben zu machen, die Aufschluß über Einheit, Marschstrecke, Ziel und Aufgaben geben;
- Gespräche über den Transport nur auf den befohlenen Nachrichtenverbindungen zu führen. Dabei dürfen sich keine unbefugten Personen in der Nähe befinden;
- Gespräche nur dann zu führen, wenn sie unbedingt erforderlich sind;
- Post nur dem Hauptfeldwebel zur Weiterbeförderung zu geben;
- Auskunftsuchenden keine Auskunft zu geben, sondern sie an den Transportleiter zu verweisen;

- Verdächtige festzuhalten und der Wache oder dem Transportleiter zu übergeben;
- Eisenbahnwagen nicht eigenmächtig zu beschriften;
- Beschriftung (Zeichen) an Fahrzeugen zu überdecken.

Die Einteilung der Dienste

Zur Durchführung von Truppentransporten befehlen die Kommandeure für jeden Zug einen *Transportleiter* und einen *Politstellvertreter*. Der Transportleiter trägt eine weiße Armbinde mit der Aufschrift TL. Der Politstellvertreter untersteht dem Transportleiter.

Darüber hinaus bestehen folgende Dienste:

- der Ver- und Entladeoffizier (zugleich Stellvertreter des Transportleiters);
- das Ver- und Entladekommando;
- der Leiter des Medizinischen Dienstes;
- der Gehilfe für Gefechtssicherung;
- der Gehilfe für Versorgung;
- der OvD und der Wachhabende mit den erforderlichen Wachen;
- die Wagenältesten;
- die Begleiter oder Begleitkommandos für besonders wichtige Wagen.

Die Aufgaben des Ver- und Entladekommandos

Das Ver- und Entladekommando untersteht dem Ver- und Entladeoffizier. Es hat die Aufgabe, die Wagen für das Ver- und Entladen vorzubereiten, fehlendes behelfsmäßiges Befestigungsmaterial zu empfangen und zur Aufteilung vorzubereiten, gegebenenfalls die Wagen abzustützen, nach dem Verladen und Entladen die allgemeine Ordnung auf dem Bahngelände wiederherzustellen und die Waggons in ordnungsgemäßen Zustand zu versetzen; sein Einsatz kann auch zur Befestigung und Tarnung der Technik erfolgen. Das Kommando wird mit Brechstangen, Vorschlagshämmern, Drahtscheren und Taschenlampen ausgerüstet.

Nach Verladen der Technik wird das Kommando zu weiteren Arbeiten eingesetzt. Dazu gehören das Einsetzen und Aufklap-

pen der Stirn- und Seitenwände, das Zusammentragen der benutzten Geräte und Behelfsmittel usw. Sind diese Arbeiten erledigt, so wird Unterstützung bei der Befestigung und Tarnung der Technik gegeben. Die Arbeiten bei der Entladung sind der Verladung ähnlich, erfolgen jedoch in umgekehrter Reihenfolge.

Der Wagenälteste

Zur Aufrechterhaltung der Ordnung und Gewährleistung der Disziplin und Gefechtsbereitschaft wird bei Transporten je Mannschaftswagen ein Wagenältester eingeteilt. Er untersteht dem OvD und hat die Aufgabe, Personen, die nicht zum Transport gehören, aus dem Wagen zu verweisen, die Disziplin im Wagen aufrechtzuerhalten und die Innenausrüstung des Mannschaftswagens zu übernehmen. Er ist dafür verantwortlich, daß der Wagen nach Entladung in sauberem Zustand und mit vollzähligem Bestand an Ausrüstungen zurückgegeben wird. Er teilt des weiteren den Wagendiensthabenden ein und regelt den Dienstablauf. Unregelmäßigkeiten und besondere Vorkommnisse meldet er dem OvD.
Bei Alarm trifft er die Maßnahmen zur Gefechtsbereitschaft (Aufsetzen der Schutzmasken, Abdichten der Wagen usw.). Er handelt im weiteren nach den Befehlen des Transportleiters.
Bei Einzeltransporten ist der Wagenälteste zugleich Transportleiter. Er hat dafür zu sorgen, daß einzeln fahrende Mannschaftswagen an beiden Seiten mit gelben Flaggen versehen werden.

Der Wagendiensthabende

Der Wagendiensthabende ist dafür verantwortlich, daß die Soldaten bei Alarmsignalen geweckt, Luken und Türen geschlossen werden und der Ofen während der Heizperiode geheizt wird. Weiterhin ist er für den Brandschutz verantwortlich und hat darauf zu achten, daß die Bestimmungen über das Verhalten während des Transports eingehalten werden.
Nach der Entladung entfernt er die Glut aus dem Ofen, reinigt den Wagen und übergibt ihn dem Wagenältesten in ordentlichem Zustand.

Das Verhalten auf dem Bahngelände

- Handle nur auf Befehl der verantwortlichen Vorgesetzten, und greife nicht in das Betriebsgeschehen der Reichsbahn ein.

- Verwende beim Signalgeben *nicht* die Farben *Rot*, *Grün* und *Gelb*, da sie Signalfarben der Reichsbahn sind, sondern blaue Leuchtzeichen.
- Das Überschreiten der Gleise ist nicht statthaft. Ist es dienstlich notwendig, so dürfen die Gleise nur überschritten werden, wenn keine Zug- oder Rangierannäherung festgestellt wurde und die ausgestellten Sicherheitsposten die Zustimmung erteilt haben. Besondere Aufmerksamkeit widme dabei abgestellten Wagengruppen und haltenden Lokomotiven. Sie können sich selbständig in Bewegung setzen oder bewegt werden. Überschreite daher niemals kurz hinter oder vor solchen Gefahrenquellen die Gleise, und trete nicht auf Schienenköpfe und in Weichen.
- Unterlasse das Hindurchkriechen unter Waggons und das Überklettern von Puffern. Werden Zugteile bewegt, so stelle alle Arbeiten ein, und halte dich fest.
- Setze dich nicht auf Stirn- und Seitenwände, und halte dich nicht auf Trittbrettern auf.

Anweisungen des Eisenbahnpersonals, die der Sicherheit der Transporte oder der Aufrechterhaltung der Ordnung und Sauberkeit auf dem Bahngelände dienen, sind zu beachten und auszuführen. Unstimmigkeiten sind dem Vorgesetzten zu melden.

Beachte:

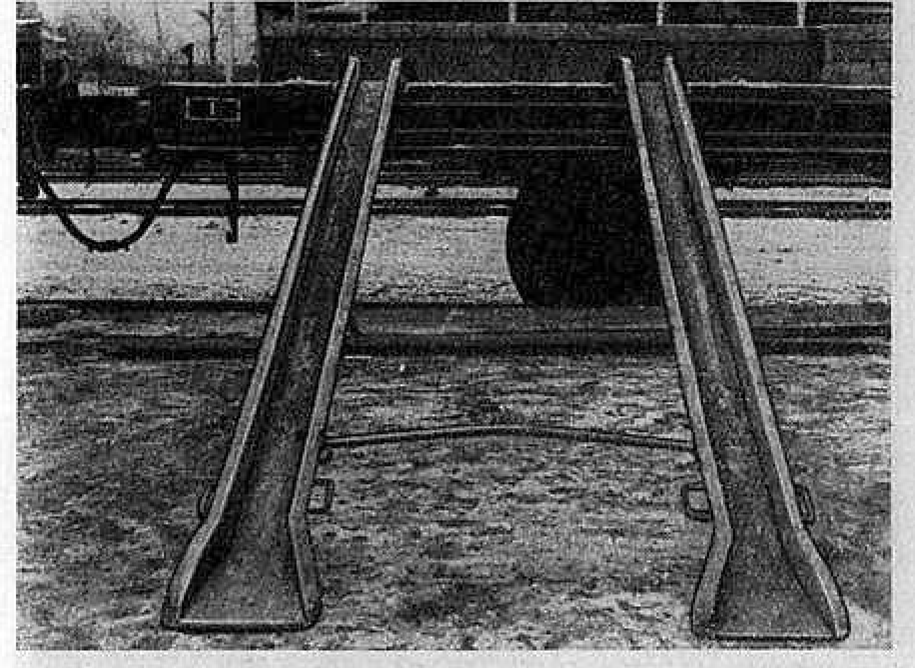
Die von der Deutschen Reichsbahn eingesetzten Kontrollorgane tragen im Dienst eine rote Armbinde am linken Oberarm.

Ver- und Entlademittel

Man unterscheidet:

- *stationäre Rampen*, als Kopf-, Seiten- oder kombinierte Rampe ausgebildet (nur auf Bahnhöfen);
- *Behelfsverlademittel*
  - Auffahrten aus Schienen;
  - Schwellenrampen;
  - fahrbare Laderampen (FLR);
  - zerlegbare Laderampen (ZLR).

Die Behelfsverlademittel können auf freier Strecke, in Gleisanschlüssen und auf Bahnhöfen eingesetzt werden.



17.1 Auffahrt aus Schienen

Auffahrten aus Schienen (Bild 17.1) werden benutzt, um leichte Fahrzeuge, wie Feldküchen, Geschütze, Kräder usw., zu verladen.

Schwellenrampen (Bild 17.2) werden zur Ver- und Entladung von Räder- und Kettenfahrzeugen errichtet.

Fahrbare Laderampen (FLR) werden dort eingesetzt, wo keine ortsfesten Verladeanlagen vorhanden sind (Bild 17.3). Sie dienen zur Verladung von Räderfahrzeugen und verfügen über eine Tragfähigkeit von 12 bis 20 Mp.

Kopframpen werden aus FLR durch Verbindung von 2 und *Seitenrampen* durch Verbindung von 6 bis 8 Rampen errichtet.

Die **zerlegbare Laderampe (ZLR)** ist eine Stahlsegmentrampe und kann in ihre Einzelteile zerlegt werden (Bild 17.4). Sie dient zur Ver- und Entladung von Fahrzeugen aller Art.

Mit ihr können Kopf- und Seitenrampen hergestellt werden.

Die ZLR kann auch zur Spezialbehandlung von Fahrzeugen eingesetzt werden. Zu diesem Zweck werden die mittleren Spurbahnträger herausgenommen, wodurch es möglich wird, das Fahrzeug von unten mit Entaktivierungs-, Wasch- und Wartungsmitteln zu bearbeiten.

17.2 Schwellenrampe

17.3 Fahrbare Laderampe



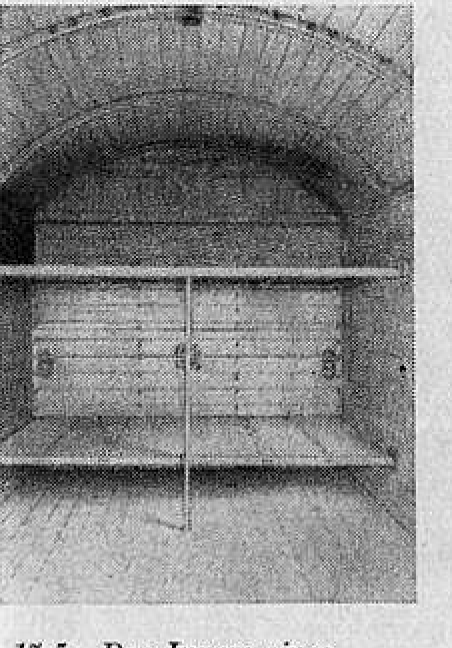
17.4 Zerlegbare Laderampe

Die Eisenbahnwagen und ihre Verwendung

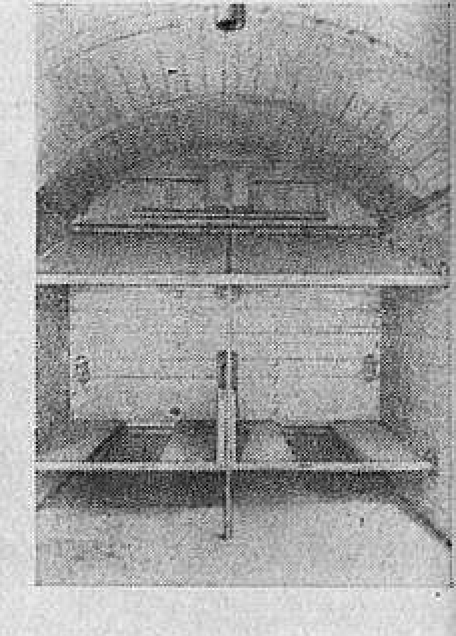
Zur Durchführung von Militärtransporten dienen insbesondere die Wagen mit folgenden Gruppenzeichen:

- G — gedeckte Wagen mit Schiebetüren;
- M — Mannschaftswagen mit eingebauter Güterwageninnenausrüstung;
- R — Rungenwagen mit abklapp- und abnehmbaren Rungen und Bordwänden;
- Z — Kesselwagen zum Befördern flüssiger Güter.

Hinzu kommen die Wagen mit den Gattungszeichen RRly, RRym, SSy und SSym, die sämtlich Schwerlastwagen sind.
G-Wagen dienen hauptsächlich zum Transport von Gütern, die auf Grund ihrer Eigenschaften gegen Witterungseinflüsse geschützt werden müssen. Dazu gehören Verpflegung, Munition und verschiedene Ausrüstungen.
Werden G-Wagen in besonderen Fällen als Ersatz zum Transport von Mannschaften gestellt, dann werden sie im wesentlichen so ausgerüstet wie M-Wagen.



17.5 Das Innere eines M-Wagens



17.6 Untere Pritsche im M-Wagen, zum Sitzen hergerichtet

M-Wagen (Bild 17.5) dienen dem Transport von Mannschaften. Sie sind mit Sitz- und Liegepritschen ausgerüstet und bieten 32 Personen Platz. An den Schiebetüren befinden sich Vorlegestangen zur Sicherung. Jeder M-Wagen ist mit einer Notbremse ausgestattet. Zu seiner Ausrüstung gehören: 1 Reisigbesen, 1 Laterne mit 2 Kerzen, 1 Wassereimer, Einreißhaken, Kiste mit Sand und Feuerlöscher. Während der Heizperiode erfolgt die zusätzliche Ausrüstung mit Ofen, Kohlenkiste, Feuerhaken, Kohlenkasten und Schaufel.

Merke:

> Es ist nicht gestattet, Nägel und ähnliches in die Wagenwände zu schlagen.

M-Wagen mit hochgeklappten Pritschen müssen vor der Belegung vorbereitet werden. Das geschieht in folgender Reihenfolge:

1. Stützen an den Seitenwänden ausklappen;
2. Sicherungshebel für die obere Pritsche lösen;

3. obere Pritsche hochklappen und auf die Stützen der Seitenwände legen;
4. Stützstange aufstellen;
5. untere Pritsche etwa 10 cm vorziehen und nach unten klappen, dann auf die Leiste an der Stirnwand und auf die Stützen der Seitenwände legen;
6. obere Pritsche nochmals kurz anheben und dann senken. Dabei rastet das Winkeleisen in den Halter ein. Die Stützstange ist senkrecht zu stellen.

Zur Herrichtung als Sitzgelegenheit werden die mittleren Teile der unteren Pritsche als Sitzlehne hochgeklappt und mit den Überwürfen an Stirnseite und Mittelstange gesichert. Die übrigen Teile werden dann zur Mitte umgelegt (Bild 17.6).

Beachte:

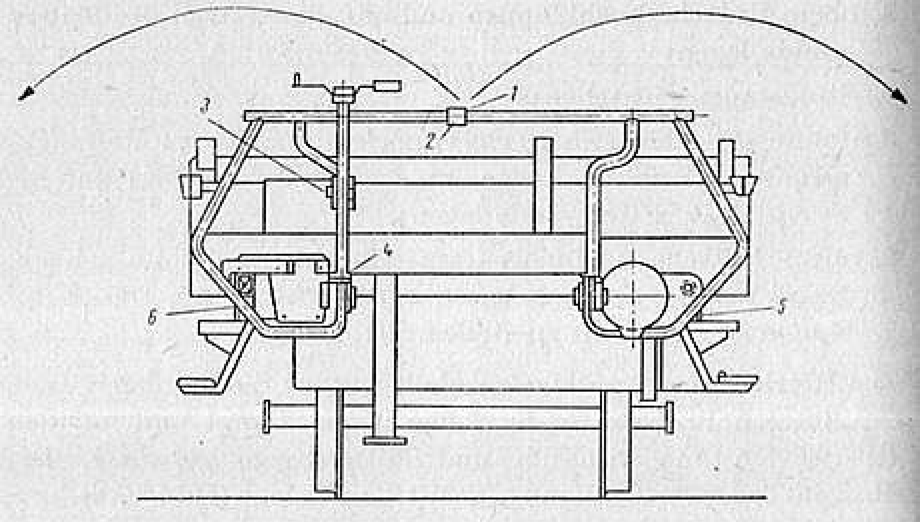
Beim Einrichten der M-Wagen dürfen keine Hämmer, Brecheisen oder ähnliche Werkzeuge verwendet werden.

R-Wagen werden zur Verladung von Räderfahrzeugen und leichten Kettenfahrzeugen benutzt.
Schwerlastwagen dienen zum Transport von schweren Kettenfahrzeugen.
Die an den Wagen vorhandenen Bühnengeländer müssen bei Ver- und Entladungen umgelegt werden. Dabei ist wie folgt zu verfahren:

1. Verbindungsmuffe 1 durch Eindrücken der Sperre 2 lösen;
2. Sicherungsbolzen 5 und 6 herausziehen und Geländerhälfte ohne Handbremskurbel nach der Seite umlegen;
3. Handbremskurbel aus dem Halter 4 nach oben bis zum Anschlag herausziehen und Geländerhälfte mit Handbremskurbel nach der Seite umlegen;
4. Bremsspindel 3 in die Fassung über den Puffer legen;
5. Stirnwände abklappen (Bild 17.7).

Hinweise für den Soldaten bei der Ver- und Entladung

Der Kraftfahrer darf sein Fahrzeug nur in Schrittgeschwindigkeit über die Eisenbahnwagen führen. Dabei sind Schalten und ruckweises Fahren zu vermeiden.
Das Fahrzeug ist durch den Beifahrer einzuweisen. Ist der für



17.7 Bremsstand

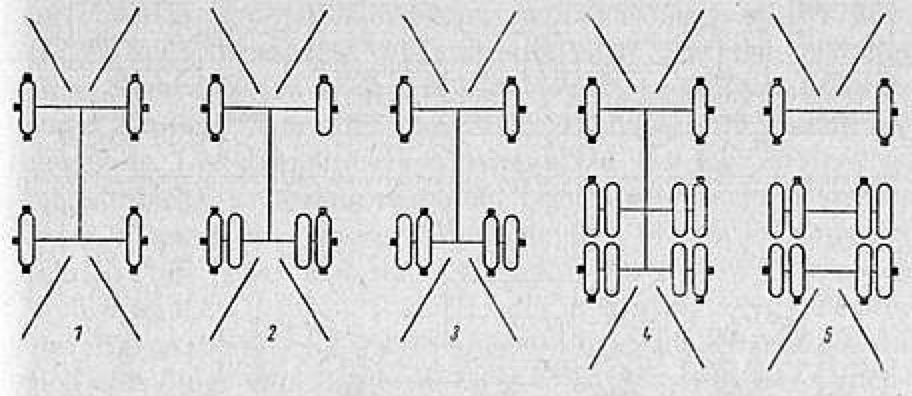
das Fahrzeug vorgesehene Platz erreicht, so wird es festgemacht. Diese Arbeit wird von Fahrer und Beifahrer durchgeführt. Das Fahrzeug ist verladen, wenn die Handbremse angezogen, der erste Gang eingelegt und das Fahrzeug mit Verladekeilen befestigt worden ist.
Werden Fahrzeuge übergeladen, so dürfen sie nicht mit Anhängegeräten oder anderen Fahrzeugen gekoppelt werden.

Merke:

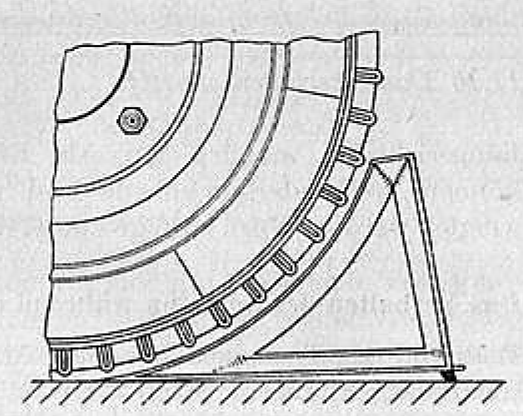
> Das Rangieren von Zugteilen wird durch einen Achtungspfiff der Lokomotive angekündigt. Alle Arbeiten sind daraufhin sofort einzustellen.
> Der Aufenthalt in übergeladenen Fahrzeugen ist verboten, auch für Fahrer und Posten!

Das Befestigen der Technik

Wir unterscheiden bei den Befestigungsmitteln strukturmäßige Standardkeile und Behelfsbefestigungsmaterial. Zu jedem Fahrzeug gehören vier strukturmäßige Standardkeile aus Metall. Sie garantieren ein schnelles Befestigen. Das Fahrzeug wird vorn und hinten mit je zwei Keilen befestigt, so daß es sich in Längsrichtung nicht mehr bewegen läßt. Eine Verrödelung mit Draht erfolgt nicht. Fahrzeuge und Geräte, die noch nicht mit Stan-

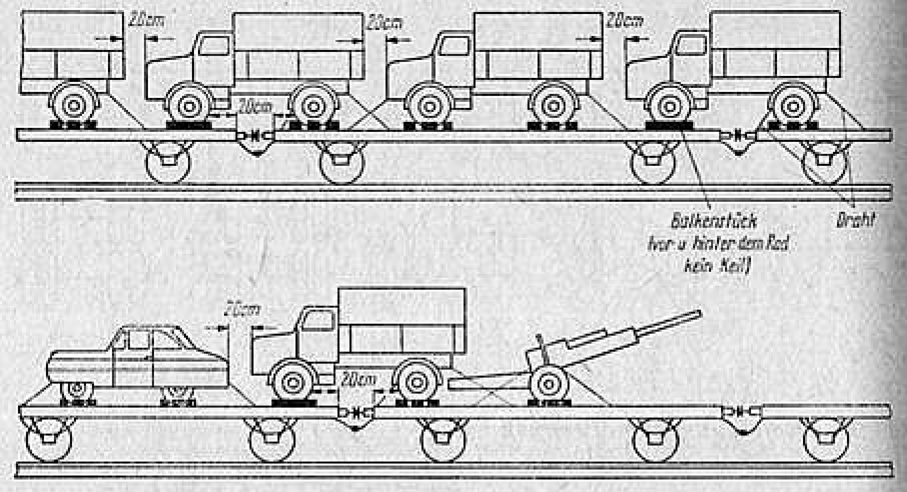


17.8 Befestigen der Technik



17.9 Standardkeil

dardkeilen ausgerüstet sind oder bei denen auf Grund baulicher Eigenschaften die Unterbringung der Standardkeile nicht möglich ist, werden mit Behelfsbefestigungsmaterial befestigt. Dazu gehören Holzkeile, Nägel und Draht. Gewöhnlich sind für ein Fahrzeug 12 Holzkeile, 12 Nägel und 12 m Draht notwendig. Das Fahrzeug wird vorn und hinten mit je sechs Keilen verkeilt und je zweimal diagonal verrödelt. Fahrzeuge, die mit angehängten Geräten auf einem Wagen Platz haben, brauchen nicht abgehängt zu werden. Sie werden neben der Verkeilung nur nach hinten mit Draht verrödelt (Bild 17.8 und 17.9).
Bei überladenen Fahrzeugen sind die Hinterachsen auf jeder Seite durch zwei Standard- oder drei Holzkeile zu befestigen. Die Hinterachse ist diagonal nach vorn und hinten je zweimal fest zu verrödeln. Die auf dem anderen Wagen befindlichen Vorderräder sind durch Vierkantbalken seitlich so festzulegen, daß ein Verschieben ausgeschlossen, aber das Bewegen in



17.10 Das Überladen von Kfz.

Längsrichtung möglich ist. Als Ersatz für Vierkantbalken können ineinandergeschobene und vernagelte Holzkeile verwendet werden. Vorn erfolgt keine Verrödelung (Bild 17.10).

Das Verhalten des Soldaten während der Fahrt

Während des Transports sind die Armeeangehörigen in Mannschaftswagen untergebracht. Die Wagentüren dürfen nur in Fahrtrichtung rechts geöffnet sein. Sie sind mit dem Sicherungshaken festzulegen. Der Vorlegebalken ist herunterzuklappen.

Merke:

- Das Auf- und Abspringen während der Fahrt ist verboten.
- Das Aussteigen erfolgt nur auf Befehl des Transportleiters.
- Es ist verboten, sich aus den Türöffnungen hinauszulehnen, in ihnen zu sitzen und die Füße heraushängen zu lassen.
- Der Aufenthalt auf Wagendächern, Trittbrettern und in Fahrzeugen ist nicht gestattet. Ausnahmen befiehlt der Transportleiter für Kraftfahrer, und zwar bei strenger Kälte, sowie für Küchenpersonal und Brandwachen.
- Werfe keine Gegenstände aus dem Zug.

Bei planmäßigem und außerplanmäßigem Halt auf freier Strecke oder auf Bahnhöfen darf nur auf Befehl des Transportleiters ausgestiegen werden. Wachen und Streifen handeln ent-

sprechend ihren Postenanweisungen. Ausgestiegen wird immer auf der dem Nachbargleis abgewandten Seite. Die Gleise werden nicht öfter als notwendig betreten. Wird auf Unterwegsbahnhöfen verpflegt, so werden durch den Wagenältesten Essenholer eingeteilt. Die Entnahme von Wasser aus der Lokomotive zu Speisezwecken ist streng verboten. Trinkwasser darf nur an den dafür vorgesehenen und gekennzeichneten Stellen entnommen werden, und zwar erst nach Freigabe durch den Leiter des Medizinischen Dienstes. Während des Haltes müssen Disziplin und Einsatzbereitschaft ständig gewährleistet sein. Mußt du dich unbedingt vom Zug entfernen, so benötigst du die Genehmigung des Transportleiters.

Bleibst du infolge ungünstiger Umstände auf dem Bahnhof zurück, so *melde dich sofort beim Bahnhofskommandanten* oder, wenn es keinen gibt, *bei der Aufsicht. Angegeben werden dabei nur Name, Dienstgrad und Nr. des Transportzugs.*

Merke:

Keine Einheitsbezeichnungen angeben.

Werden Unregelmäßigkeiten, die sich auf die sichere Transportdurchführung auswirken können, bemerkt, so ist der Vorgesetzte sofort zu verständigen. Das können unter anderem Brände, verschobene Ladungen, technische Mängel an den Eisenbahnwagen oder am Gleis sowie Rettungsmaßnahmen bei Lebensgefahr sein. Als Signale können hierbei verwendet werden Flaggen und Lichtsignale in Form von Kreisbewegungen vor der Brust, kurze Pfeifsignale oder, im äußersten Falle, Warnschüsse in die Luft.

Das Verhalten auf elektrisch betriebenen Strecken

Die Oberleitungen führen Spannungen von 15 000 Volt und können bei Berühren sofort tödliche Wirkung haben. Beachte daher folgende Verhaltungsmaßregeln:

- Das Berühren der hochspannungführenden Fern-, Speise- und Fahrleitungen, der Befestigungsteile der Isolatoren, der herabhängenden Teile gerissener Drähte, der Stromabnehmer sowie der anderen Einrichtungen der Triebfahrzeuge ist lebensgefährlich. Metallteile wie Antennen, Geschützrohre usw. dürfen mit diesen Einrichtungen nicht in Berührung kommen.

- Der Sicherheitsabstand von den Oberleitungen beträgt 1,5 m. Halte dich nicht in diesem Bereich auf, also nicht auf Wagendächern und Fahrzeugen.
- Durch gerissene Leitungen wird auch die Erde mit Spannung versehen. Betrete diese Stelle in einem Umkreis von 20 m nicht: Lebensgefahr!
- Die Gefahrenzone wird erst betreten, wenn der Strom abgeschaltet oder die Leitung geerdet ist.
- Das Berühren Verunglückter ist lebensgefährlich, solange sie mit elektrischen Teilen in Verbindung sind.
- Wasser zum Löschen von Bränden darf nicht an spannungführende Teile kommen. Flüssige Mittel erst verwenden, wenn Sicherheit besteht.
- Auf Gleisen mit elektrischer Fahrleitung darf erst verladen werden, wenn der Strom abgeschaltet ist, Antennen sind in jedem Fall einzuziehen.
- An verschobenen Ladungen darf nicht gearbeitet werden. Äste und Zweige, die auf Fahrleitungen liegen, dürfen nicht berührt oder entfernt werden.

Signale

Für die Warnung des Transports durch die Reichsbahn gelten folgende Signale:

durch die Lokomotive gegeben

Fliegeralarm	aufeinanderfolgende lange und kurze Pfeifsignale
Chemischer Alarm	aufeinanderfolgende lange Pfeifsignale (Schläge gegen die Puffer der Wagen oder andere Metallgegenstände)
Atomalarm	ununterbrochene, aufeinanderfolgende kurze Pfeifsignale
Entwarnung	lang anhaltendes Pfeifen (etwa 1 min)

durch die Betriebsstellen der Reichsbahn gegeben

Fliegeralarm	am Tage gelb-blau-gelbe Flagge, bei Nacht blaues Blinklicht

Chemischer und Atomalarm	Transportzug wird gestellt und Transportleiter verständigt.

Durch die Einheiten selbst werden im Transportbefehl eigene, für die Warnung notwendige Signale festgelegt. Diese müssen dir bekannt sein.

18. Kraftfahrzeugausbildung

Im modernen Gefecht gewinnt die Motorisierung der Armee enorme Bedeutung. Schnelligkeit auf dem Gefechtsfeld entscheidet oftmals den Erfolg; deshalb wurden auch die ehemaligen Infanterieeinheiten in Mot.-Schützeneinheiten umgebildet. Das Kraftfahrzeug dient nicht nur als Transportmittel, sondern vor allem als Gefechtsfahrzeug.

Die Unterteilung der Kraftfahrzeuge erfolgt in
geländegängige Kraftfahrzeuge und
Straßenfahrzeuge.

Außer diesen Fahrzeugen kommen als Sonderklasse noch die SPW hinzu.

Die Vollmotorisierung unserer Armee erfordert von jedem Armeeangehörigen, auch wenn er kein Kraftfahrer ist, ein minimales kraftfahrtechnisches Grundwissen. Jeder Soldat muß die Kraftfahrer seiner Einheit bei der Wartung der Fahrzeuge und bei Reparaturen tatkräftig unterstützen können.

Der Soldat darf nie vergessen: **Von der Einsatzbereitschaft der Kraftfahrzeuge hängt die Einsatzbereitschaft der gesamten Einheit ab.**

Allgemeine Bestimmungen für den Kraftfahrdienst

Kraftfahrzeuge der Nationalen Volksarmee dürfen nur von Kraftfahrern gefahren werden, die im Besitz einer gültigen Fahrerlaubnis der geforderten Klasse sind.

Der Kraftfahrer darf ohne Befehl seines Vorgesetzten (ab Kompaniechef aufwärts) keinem anderen die Führung seines Fahrzeugs überlassen. Nur in Ausnahmefällen, wenn der Kraftfahrer auf der Fahrt erkrankt, verletzt wird oder völlig übermüdet ist, so daß er sein Fahrzeug nicht mehr sicher führen kann, sowie bei sonstigem Ausfall des Kraftfahrers und wenn es dringend notwendig ist, die Fahrt unverzüglich fortzusetzen, darf ein anderer Armeeangehöriger als Kraftfahrer einspringen.

Er muß jedoch im Besitz einer gültigen Fahrerlaubnis der geforderten Klasse sein.
Bei einer Fahrtunterbrechung dürfen Kraftfahrzeuge der Nationalen Volksarmee nur in Dienststellen der Nationalen Volksarmee oder des Ministeriums des Innern geparkt werden. Sind keine der genannten Dienststellen in der Nähe, so ist das Fahrzeug unter Bewachung in einem VEB, einer LPG oder einer staatlichen Dienststelle unterzustellen.
Zivilpersonen dürfen in Fahrzeugen der Nationalen Volksarmee nicht befördert werden. Ausnahmen regelt die DV-17/1 „Vorschrift für den Kraftfahrdienst in der NVA".
Kradfahrer einschließlich Beifahrer müssen Stahlhelm und Schutzbrille tragen. (Benutzen Armeeangehörige außerhalb des Dienstes private Motorräder oder Roller, so müssen sie Schutzhelm tragen.)
Die Kraftfahrer der Nationalen Volksarmee müssen die StVO (Straßenverkehrsordnung) einhalten. Sonderrechte im Straßenverkehr im Sinne der StVO sind in der DV-17/1 enthalten. Diese Sonderrechte dürfen nur von Offizieren ab Bataillonskommandeur aufwärts erteilt werden.
Bei Verkehrskontrollen haben alle Kraftfahrer die Weisungen und Anordnungen der Verkehrskontrolle der Nationalen Volksarmee und der Deutschen Volkspolizei diszipliniert zu befolgen. Auf Verlangen müssen Dienstausweis, Fahrerlaubnis und Kfz.-Papiere vorgezeigt werden.

Fahrerlaubnisklassen

Eine Fahrerlaubnis wird gemäß § 7 der StVZO (Straßenverkehrszulassungsordnung) erteilt.
Die Fahrerlaubnis wird gesondert für jede Antriebsart (Verbrennungskraftmaschine, Elektromotor, Dampfantrieb usw.) in folgenden Klassen ausgegeben:

Klasse 1

Alle Krafträder mit und ohne Beiwagen;

Klasse 2

Kraftwagen bis 250 cm³ Hubraum, Elektrokarren mit einem Anhänger sowie Krankenfahrstühle mit nicht mehr als 20 km/h Höchstgeschwindigkeit;

Klasse 3

Zugmaschinen (auch mit Anhängern) bis zu 30 km/h Höchstgeschwindigkeit sowie selbstfahrende Arbeitsmaschinen mit mehr als 20 km/h Höchstgeschwindigkeit;

Klasse 4

Kraftwagen bis 2,5 Mp Steuergewicht (auch mit einachsigem Anhänger);

Klasse 5

Kraftwagen über 2,5 Mp Steuergewicht, alle Kraftwagen mit mehrachsigen Anhängern sowie Zugmaschinen mit mehr als 30 km/h Höchstgeschwindigkeit (auch mit Anhängern).

Die Fahrerlaubnisklasse 4 schließt die Klasse 2 und die Fahrerlaubnis 5 schließt die Klassen 4, 3 und 2 derselben Antriebsart ein.
Die Fahrerlaubnisklassen für Sonderkraftfahrzeuge (Kraftomnibusse, gepanzerte Räderfahrzeuge, ungepanzerte Vollkettenfahrzeuge usw.) sind in der DV-17/1 festgelegt.

Verhüten von Kfz.-Unfällen und -Bränden

Verhüten von Kfz.-Unfällen

Das Einhalten der StVO, der StVZO und der Kfz.-Dienstvorschriften sind die Voraussetzung für ein unfallfreies Fahren.
Alle Kraftfahrer, auch die Inhaber einer Fahrerlaubnis, die nicht ständig fahren, müssen sich regelmäßig über die neuesten kfz.-technischen und verkehrsrechtlichen Probleme informieren, damit sie jederzeit ihr Kraftfahrzeug sicher führen können.

Dazu gehören unter anderem:

- Vor Antritt der Fahrt das Fahrzeug einschließlich Anhänger und Last auf Betriebs- und Verkehrssicherheit prüfen;
- das Kraftfahrzeug regelmäßig entsprechend der Dienstvorschrift oder der Betriebsanleitung durchsehen und abschmieren;
- regelmäßige Teilnahme aller Kraftfahrer an Schulungen entsprechend der Dienstvorschrift.

Verhalten bei Kfz.-Unfällen

Bei Kfz.-Unfällen ist unaufgefordert zu helfen, unabhängig davon, ob man am Unfall beteiligt ist oder nicht.
Verletzte sind sofort zur nächsten Rettungsstelle zu transportieren; bei Lebensgefahr und Transportunfähigkeit des Verletzten ist sofort ein Arzt zu benachrichtigen, die Lage des Verletzten darf nur verbessert werden.
Bürger, die bei Unfällen eine Hilfeleistung grundlos verweigern, werden nach den Gesetzen unserer Republik streng bestraft.
Der Unfallort darf nicht mehr als den Umständen nach erforderlich verändert werden. Bei Bedarf sind andere Verkehrsteilnehmer zur Sicherung des Unfallortes aufzufordern.
Der Unfallort darf nur verlassen werden, wenn die Deutsche Volkspolizei oder ärztliche Hilfe nicht von anderen Verkehrsteilnehmern herangeholt werden kann.
Wird der Unfallort durch Hilfsmaßnahmen für Verletzte oder durch Beseitigen einer anderen Gefahrenquelle verändert, so ist die ursprüngliche Lage der am Unfall beteiligten Fahrzeuge und Personen durch Kreide, Sand oder Farbe zu kennzeichnen. Veränderungen an Fahrzeugen und Beseitigen von Spuren aller Art sind verboten.
Wird durch einen Verkehrsunfall eine Fahrbahn gesperrt oder der Verkehr anderweitig behindert, so sind andere Kraftfahrzeuge rechtzeitig zu warnen (durch Aufstellen von Warnzeichen usw.); gegebenenfalls ist bis zum Eintreffen der Deutschen Volkspolizei der Verkehr auf der Unfallstrecke zu unterbrechen.
Wird der Unfallort zum Transport von Verletzten oder zum Benachrichtigen der Deutschen Volkspolizei verlassen, so ist ein Zettel mit Namen und polizeilichen Kennzeichen am Unfallort zu hinterlassen. Anschließend hat der Kraftfahrer den Unfallort unverzüglich wieder aufzusuchen.

Beachte!

- Bei Unfällen sofort die Deutsche Volkspolizei sowie den Kommandeur oder die nächste Dienststelle der Nationalen Volksarmee benachrichtigen.
- Sicherung des Unfallortes.
- Zeugen auffordern, bis zum Eintreffen der Deutschen Volkspolizei am Unfallort zu verbleiben oder in dringenden Fällen die Anschrift zu hinterlassen.

Verhüten von Kfz.-Bränden

Beim Betrieb von Kraftfahrzeugen und bei Arbeiten an Kraftfahrzeugen sind die Brandschutzbestimmungen zu beachten. Jedes Kraftfahrzeug muß wenigstens mit einem Feuerlöscher ausgerüstet sein, der alljährlich durch die zuständige Prüfstelle auf seine Brauchbarkeit überprüft werden muß.
Beim Einbau von Batterien wird die Minusklemme zuletzt angeklemmt; beim Ausbau wird sie zuerst abgeklemmt. Abgedeckt werden die Batterien mit nichtleitenden Stoffen (Gummi, Kunststoff, Holz). Beim Reinigen des Motors oder der Einzelteile dürfen keine leicht brennbaren Flüssigkeiten verwendet werden; ebenso ist der Gebrauch von Waschpinseln mit Metallring verboten. Vor Arbeitsbeginn sind der Motor auszuschalten und die Minusklemme abzuklemmen.
Die elektrische Anlage des Kraftfahrzeugs darf nur mit den vom Werk angegebenen Sicherungen abgesichert werden.
Zündung und Ventile sind entsprechend der Betriebsanleitung einzustellen. Die Ventile dürfen nicht hängen und nicht undicht sein.
Die Kraftstoffleitungen, besonders die Anschlußstellen, müssen dicht sein.
Der Luftdruck der Bereifung muß täglich überprüft werden; besonders aufmerksam sind zwillingsbereifte Räder zu kontrollieren.
Im Winter ist beim Anwärmen von Motor und Getriebe größte Vorsicht geboten, besonders beim Umgang mit offenem Feuer. Auf jeden Fall sind Feuerlöschmittel griffbereit zu halten. Benzinmotoren dürfen nicht mit offener Flamme vorgewärmt werden. Rauchen ist beim Arbeiten am Fahrzeug und in Parks verboten.

Verhalten bei Kfz.-Bränden

Brände an der elektrischen oder Kraftstoffanlage dürfen nur mit Trockenlöscher, Tetralöscher, Schaumlöscher, Sand oder Tüchern gelöscht werden. Wasser darf auf keinen Fall verwendet werden.
Bei Kabelbränden ist sofort die Stromzufuhr zu unterbrechen.
Bei Vergaserbränden wird die Zündung sofort ausgeschaltet. Ist ein Kraftstoffhahn vorhanden, so ist dieser sofort zu schließen

und anschließend mit dem Gashebel die Kraftstoffzufuhr zu erhöhen, damit sich der Vergaser schnell leert.
Bei Kfz.-Bränden in Garagen sind die Fahrzeuge sofort aus der Garage zu schieben, mit den Löscharbeiten ist sogleich zu beginnen. Die Feuerwehr ist unverzüglich zu benachrichtigen.

Allgemeine Pflichten des Kraftfahrers

Jeder Kraftfahrer muß die für den Kraftfahrdienst gültigen gesetzlichen Bestimmungen sowie die Befehle, Anordnungen und Dienstvorschriften der Nationalen Volksarmee kennen und gewissenhaft einhalten. Er muß das ihm anvertraute Kraftfahrzeug im allgemeinen Aufbau kennen und entsprechend der Betriebsanleitung warten und nutzen.
Der Armeekraftfahrer muß ferner in Kolonne fahren können und die dabei erforderlichen Flaggen- und Lichtzeichen kennen (siehe Anlage 1).

Beachte!

- Vorbildliches Verhalten im öffentlichen Straßenverkehr hilft Unfälle vermeiden.
- Ständige Wartung des Kraftfahrzeugs und vorschriftsmäßige Fahrweise verlängern die Lebensdauer des Fahrzeugs. Dadurch können große Werte in der Volkswirtschaft eingespart werden.
- Das Kraftfahrzeug muß ständig einsatzbereit sein.
- Die Kfz.-Papiere sind sorgfältig entsprechend der DV-17/1 zu führen.
- Unmittelbar nach Rückkehr von der Fahrt sind dem Vorgesetzten der erfüllte Auftrag, der technische Zustand des Kraftfahrzeugs und eventuelle besondere Vorkommnisse zu melden.
- Die Kfz.-Papiere werden nach Rückkehr von der Fahrt dem Diensthabenden der Kompanie übergeben.

Der Soldat als Beifahrer und als Fahrzeugältester

Der Beifahrer hat den Kraftfahrer in allen Lagen tatkräftig zu unterstützen. Er hat darauf zu achten, daß der Kraftfahrer die gesetzlich bestimmten oder durch den Vorgesetzten befohlenen Höchstgeschwindigkeiten nicht überschreitet.

Vor Antritt der Fahrt haben Kraftfahrer und Beifahrer die Marschroute zu studieren, damit der Beifahrer den Kraftfahrer während der Fahrt führen kann.
Beim Marsch kontrolliert der Beifahrer, ob der Kraftfahrer die technischen Kontrolldurchsichten beim Halt durchführt, die Straßen- und Wetterverhältnisse berücksichtigt und während der Fahrt keinen Alkohol trinkt.
Bei Übermüdung des Kraftfahrers hat der Beifahrer ihn durch Gespräche aufzumuntern (nicht durch Tabakwaren); beim Einzelmarsch ist anzuhalten und dem Kraftfahrer genügend Zeit zum Ausschlafen zu geben.
Der Beifahrer muß ferner, sofern er nicht im Besitz einer Fahrerlaubnis ist, über ein Minimum an technischen Kenntnissen verfügen sowie die wichtigsten Paragraphen der StVO kennen.

Der Transport von Soldaten auf Kraftfahrzeugen

Die Handfeuerwaffen der Soldaten werden mit dem Kolben zwischen die Füße gestellt. Die Waffe wird mit den Händen festgehalten; sie muß ungeladen und gesichert sein. Das Bajonett ist abzuklappen.
Zur Verständigung mit dem Kraftfahrer während der Fahrt wird vom Fahrzeugältesten ein Soldat eingeteilt, der die Klingelanlage bedient.

Beachte!

- Während der Fahrt sind das Rauchen und das Trinken von Alkohol verboten.
- Das Stehen auf der Ladefläche sowie das Hinauslehnen über die Bordwand sind verboten.
- Abgesessen wird nur auf Befehl und nur nach der dem Verkehr abgewandten Seite.
- Der Transport von Personen auf Anhängern ist verboten.

Besonderheiten beim Führen von Kraftfahrzeugen unter ungünstigen Orts- und Wetterverhältnissen

Bei begrenzter Sicht (Nacht, Nebel usw.) ist die Fahrgeschwindigkeit den gegebenen Verhältnissen anzupassen und mit auf- oder abgeblendeten Scheinwerfern zu fahren. Zur besseren Sicht ist unter Umständen die Windschutzscheibe herunterzuklappen.

Sind während der Fahrt Fremdgeräusche zu hören oder zeigen die Kontrollgeräte keine Werte an, so ist anzuhalten, der Schaden zu suchen und zu beseitigen.

Vor der Fahrt in bergigem Gelände sind die Bremsen und die Lenkung besonders sorgfältig zu prüfen; ferner sind Bremsklötze mitzuführen.

Beim Befahren von Steigungen und Gefällen sind die Abstände von Fahrzeug zu Fahrzeug auf 75 bis 100 m zu vergrößern.

Beim Halt an Steigungen und Gefällen sind die Handbremse anzuziehen, der erste oder der Rückwärtsgang einzulegen (jeweils entgegengesetzt zur Fahrtrichtung) und Bremsklötze hinter die Räder zu legen, um ein Abrollen des Fahrzeugs zu verhindern.

Sumpfige Geländeabschnitte werden zügig ohne Halt und ohne zu schalten durchfahren. Vorhandene Fahrspuren werden möglichst ausgenutzt. Scharfe Lenkbewegungen sind zu vermeiden. Muß in einem sumpfigen Abschnitt angehalten werden, so ist mit dem kleinsten Gang bei geringer Motordrehzahl anzufahren.

Sandige Geländeabschnitte werden in einer Fahrspur mit vergrößerten Abständen durchfahren. Schalten und scharfe Lenkbewegungen sind zu vermeiden.

Waldwege werden langsam durchfahren. Es ist darauf zu achten, daß sich Äste, Wurzeln, Strauchwerk und so weiter nicht im Fahrwerk verklemmen. Befinden sich Personen auf der Ladefläche, so ist darauf zu achten, daß sie nicht mehr als vermeidbar durch herabhängende Äste gestreift werden. Nach dem Fahren auf Waldwegen ist eine Bremsprobe durchzuführen.

Sturzäcker werden langsam (mit dem ersten Gang) längs der Furchen oder schräg (diagonal) zu ihnen überwunden, niemals jedoch quer zu ihnen.

Beim Überwinden von Wasserhindernissen auf Fähren, Behelfsbrücken und auf Schwimmfahrzeugen haben die Mannschaften vom Fahrzeug abzusteigen.

Fähren werden mit langsam Allradantrieb befahren. Auf der Fähre wird der Motor abgeschaltet, der erste Gang eingelegt und die Handbremse angezogen. Anschließend verläßt der Fahrer während der Überfahrt das Fahrzeug.

Beim Durchfahren von Furten sind die Lüfterkeilriemen abzunehmen. Die Kühlerjalousie wird geschlossen. Öl- und Kraft-

stoffeinfüllstutzen werden abgedichtet; Vergaser, Luftfilter und die elektrische Anlage werden so gesichert, daß sie nicht durch Eindringen von Wasser außer Betrieb gesetzt werden können. Die Furt wird mit dem ersten Gang befahren. Beim Durchfahren darf nicht geschaltet und nicht gehalten werden; scharfe Lenkbewegungen sind zu vermeiden.

Das zweite Fahrzeug befährt erst die Furt, wenn das erste Fahrzeug die Furt passiert und das andere Ufer erreicht hat. Nach dem Furten ist anzuhalten, der Lüfterkeilriemen wird wieder aufgelegt, und alle Dichtungen werden abgenommen. Anschließend wird eine Bremsprobe durchgeführt.

Bei Glatteis und Tauwetter ist langsam zu fahren. Beim Anfahren und Schalten sind Kupplung und Gashebel vorsichtig zu gebrauchen, damit die Räder nicht rutschen und das Fahrzeug dadurch nicht ins Schleudern kommt. Die Fahrgeschwindigkeit darf nur langsam verändert werden; der Fahrzeugabstand ist zu vergrößern. Scharfe Lenkbewegungen und scharfes Bremsen sind zu vermeiden. Das Bremsen hat möglichst mit dem Motor zu erfolgen.

Kommt das Fahrzeug trotz allem ins Schleudern, so ist sofort das Bremsen zu unterlassen und das Fahrzeug durch Gegenlenken und leichtes Erhöhen der Geschwindigkeit wieder in die alte Richtung zu bringen.

In tiefem Schnee wird in der vorhandenen Fahrspur gefahren. Sind keine Fahrspuren vorhanden, so wird vor dem Befahren des verschneiten Abschnitts auf den entsprechend niedrigen Gang geschaltet und der Abschnitt mit mittlerer Motordrehzahl und ohne zu schalten durchfahren.

Schneewehen werden mit Schwung überwunden.

Bei Bedarf können die Räder mit Gleitschutzketten versehen werden, und zwar nur die Antriebsräder. Die Gleitschutzketten dürfen nicht zu straff aufliegen; auf schneefreier oder fester Straße sind sie wieder abzunehmen.

Zugefrorene Gewässer werden im kleinsten Gang ohne Halt und mit offener Fahrertür überwunden. Der Abstand von Fahrzeug zu Fahrzeug richtet sich nach der Breite des Gewässers, der Stärke des Eises, der Temperatur sowie dem Gewicht der Fahrzeuge.

Kolonnen fahren, sofern nicht anders befohlen, auf der rechten Straßenseite. Die Abstände und Geschwindigkeiten werden vom

Kolonnenführer befohlen. Ein Verlassen der Kolonne ohne Befehl ist verboten; ausgefallene Fahrzeuge fahren an den äußersten rechten Straßenrand. Beim Halt werden die Räder zur Fahrbahnseite eingeschlagen.
Kolonnen dürfen nur mit Zustimmung des jeweiligen Kolonnenführers überholt werden. Ausgenommen davon sind Fahrzeuge von Kommandeuren, Melder usw.
Das Einfahren von Kraftfahrzeugen darf nur von einem Kraftfahrer vorgenommen werden. Lastkraftwagen dürfen beim Einfahren nicht über 50 Prozent der zulässigen Nutzlast belastet werden. Abschleppen von anderen Fahrzeugen und Fahren mit Anhängern ist verboten. Der Motor darf nicht überlastet und nicht über- oder untertourt werden. Rechtzeitiges und vor allem einwandfreies Schalten ist die Voraussetzung für ein gutes Einfahren und damit für eine lange Lebensdauer des Fahrzeuges. Beim Halten sind alle wichtigen Teile des Fahrzeugs zu überprüfen (Motor, Getriebe, Räder usw.).

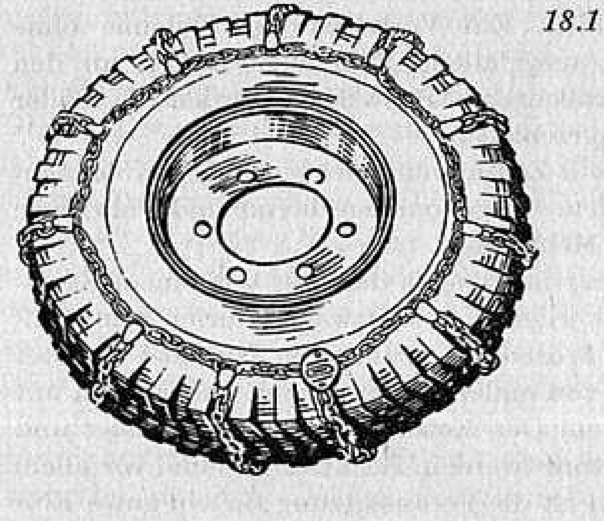
Das Bergen von Kraftfahrzeugen

Das Bergen von Kraftfahrzeugen kann mit strukturmäßigen und mit behelfsmäßigen Mitteln erfolgen.

Zu den strukturmäßigen Mitteln gehören:
- Gleitschutzketten (Bild 18.1),
- Abschleppstange oder Abschleppseil,
- Wagenheber,
- Seilwinde,
- Spill (Bild 18.2).

Zu den Behelfsmitteln gehören:
- Balken und Bohlen,
- Knüppelteppiche (Bild 18.3),
- Holzanker (Bild 18.4 bis 18.6),
- Hebemittel,
- Gespanne und fremde Zugmittel.

Die mit dem Spill arbeitenden Genossen müssen über die Unfallschutzbestimmungen informiert sein, da alle im näheren Umkreis des Spills arbeitenden Personen unmittelbar gefährdet sind. Die Entfernung vom Spill soll das 1,5fache der ausgelegten Seillänge betragen (siehe Betriebsanleitung des Kraftfahrzeugs).



18.1 a) Gleitschutzkette (montiert)
b) Gleitschutzkette für Zwillingsräder

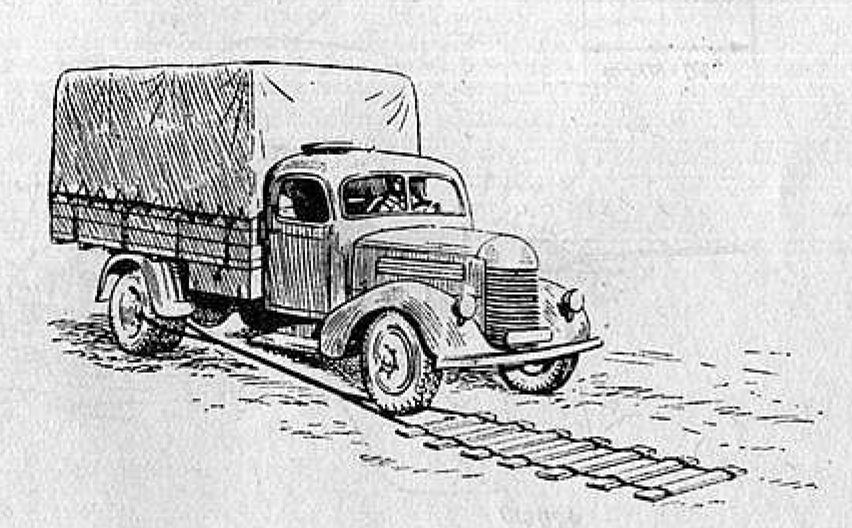
Beispiele für das Herausziehen von Kraftfahrzeugen mit dem Spill siehe Bilder 18.7 bis 18.11.

Festgefahrene Fahrzeuge werden mit Hilfsmitteln (Stangen usw.) angehoben. Unter die Räder werden Reisig, Faschinen, Holz oder feste Stoffe gelegt. Ein Freischaufeln der Räder ist unzweckmäßig, da hierdurch die Erdoberfläche unnötig aufgelockert wird.

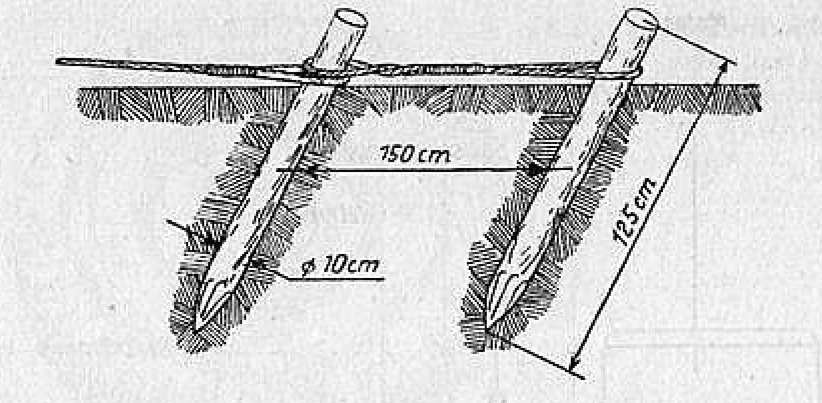
Die Ladung wird abgeladen, aufgesessene Mannschaften sitzen ab und helfen beim Schieben. Anhänger und Geschütze werden abgehängt und im Mannschaftszug herausgezogen.

Motor
Kupplung
Spillschalthebel
W-Getriebe
Seiltrommel
Nebenantrieb
Gelenkwelle
Spill

18.2 Das Spill



18.3 Unterziehen eines Bretter- oder Knüppelteppiches unter die Triebräder



18.4 Pfahlanker

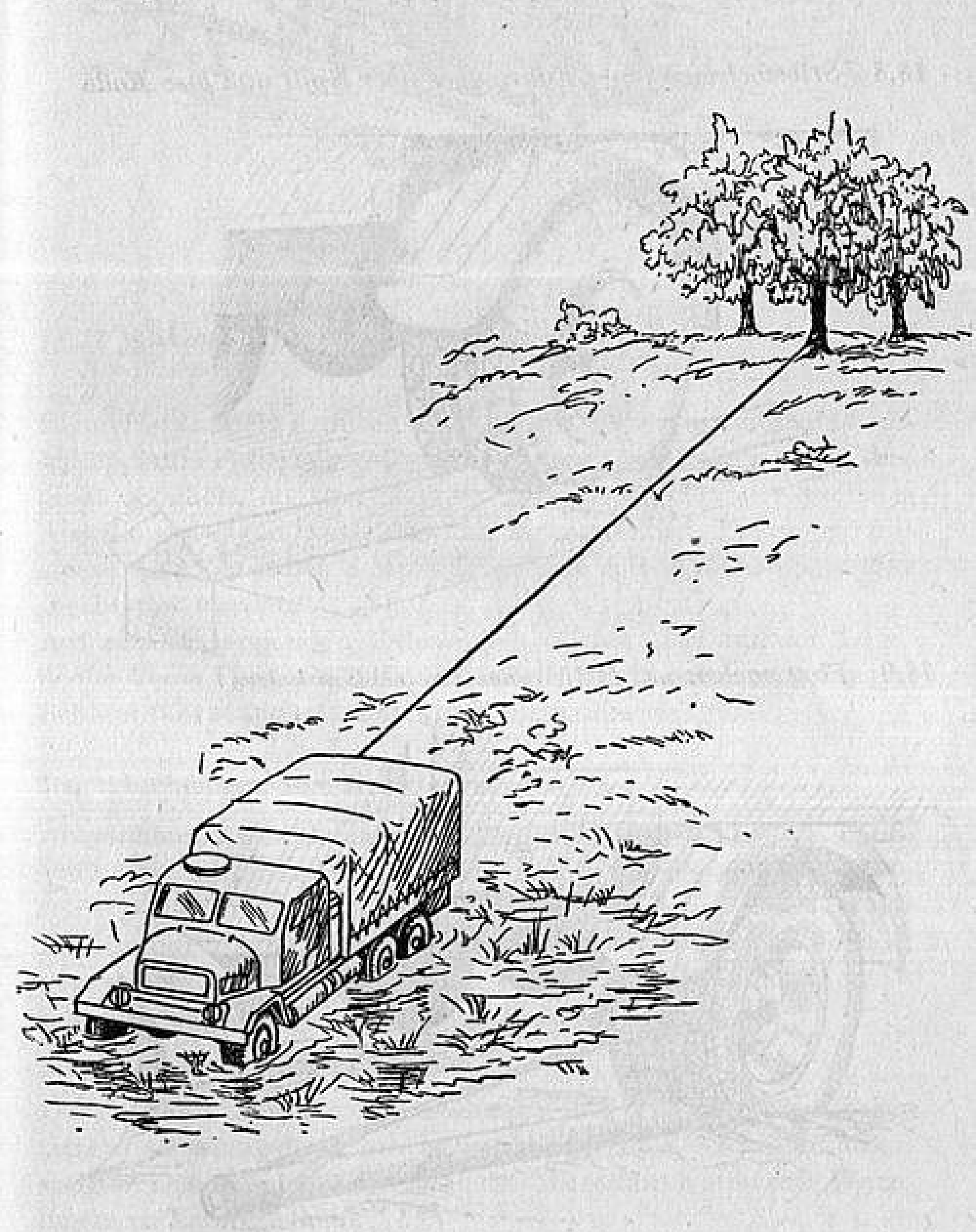
Zugrichtung
Stamm
ϕ25-30cm
40-50cm
100-150cm
70-80 cm

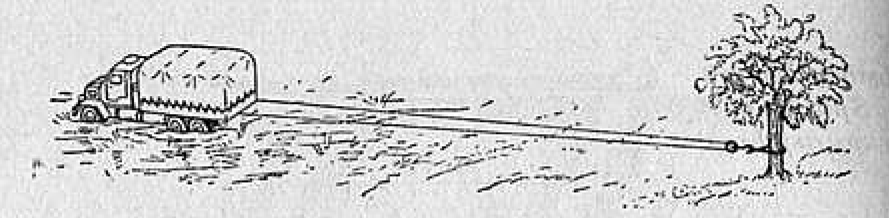
18.5 Vertikaler Anker

2-3 m
1,0 m
ϕ20cm

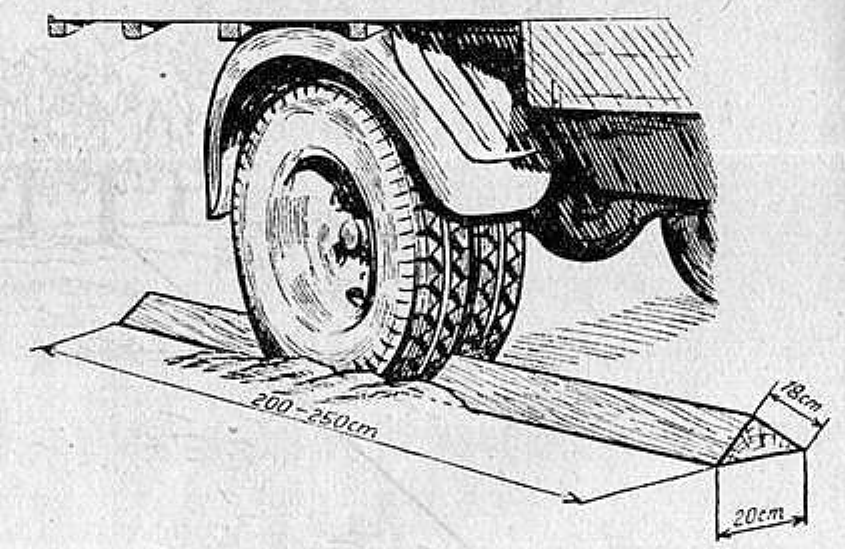
18.6 Horizontaler Anker

18.7
Selbstbefreien mit dem Spill beim Rückwärtsfahren

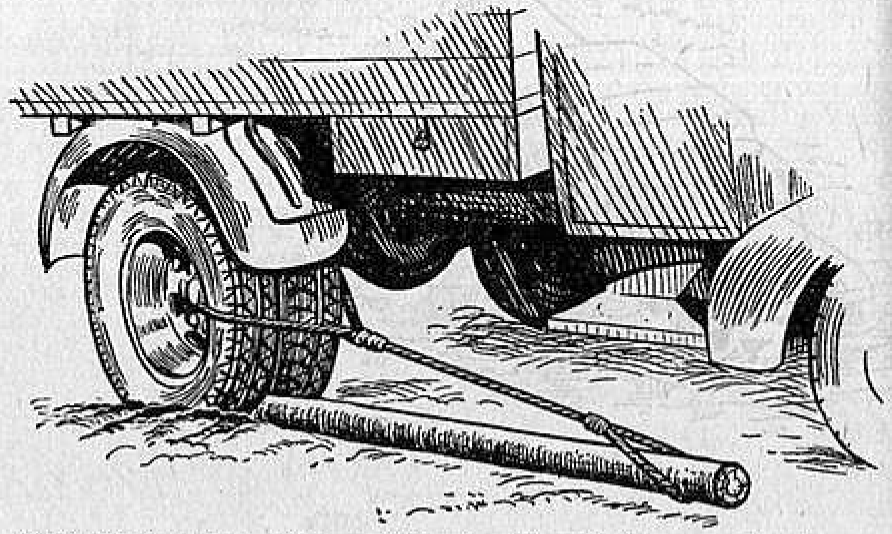




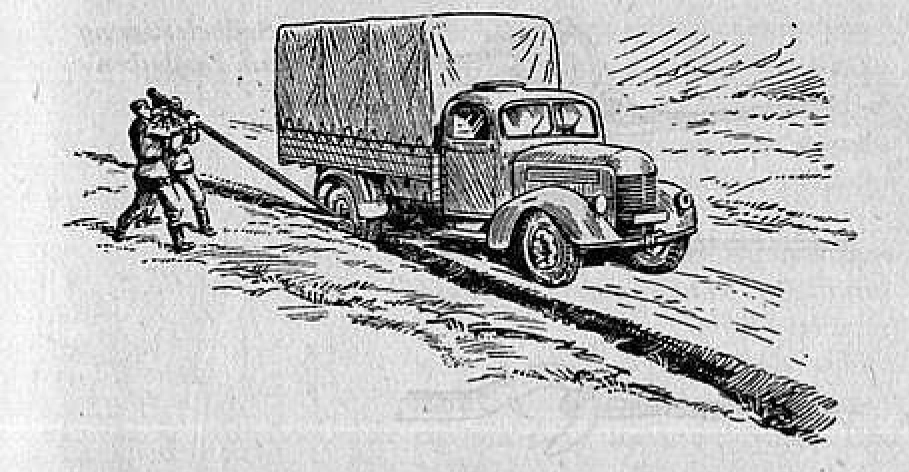
18.8 Selbstbefreien eines Fahrzeuges über Spill und lose Rolle



18.9 Flottmachen mit Hilfe eines Dreieckkantholzes



18.10 Flottmachen eines zwillingsbereiften Fahrzeuges durch Rundholz und Hanfseil



18.11 Anheben eines Kraftfahrzeuges

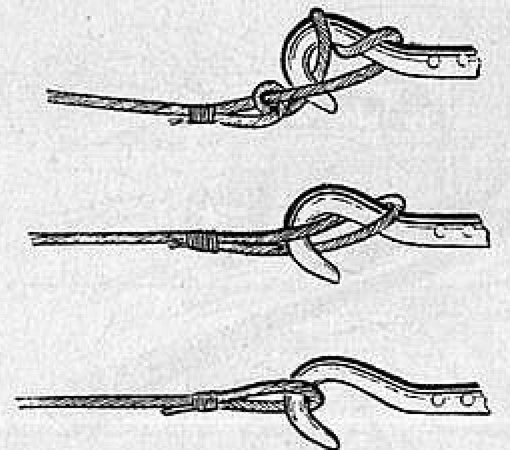
Beim Herausziehen durch ein anderes Fahrzeug muß das abschleppende Fahrzeug selbst auf festem Grund stehen. Ist dies nicht möglich, so sind längere Abschleppseile oder mehrere Abschleppstangen hintereinander zu verwenden. Fahrzeuge mit einem Gewicht über 5 Mp dürfen nur mit Abschleppstangen geschleppt werden.
Auf abzuschleppenden Fahrzeugen dürfen sich auf der Ladefläche keine Personen befinden; die Höchstgeschwindigkeit des Schleppfahrzeuges darf 40 km/h nicht übersteigen.

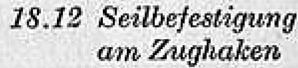
Das Abschleppen von Kraftfahrzeugen

Abgeschleppt werden grundsätzlich alle Kraftfahrzeuge, deren Verkehrs- und Betriebssicherheit nicht gegeben ist. Zum Abschleppen dürfen nur Schleppfahrzeuge, in Ausnahmefällen nur Fahrzeuge mit einer stärkeren Leistung als das abzuschleppende, verwendet werden. Geschleppt werden Kraftfahrzeuge meist mit Abschleppstangen, seltener mit Abschleppseilen.

Das Abschleppen mit Abschleppseilen

Der Abstand zwischen dem ziehenden und dem gezogenen Fahrzeug muß wenigstens 4 m betragen und darf 5 m nicht übersteigen. Das Abschleppseil ist in der Mitte durch eine rote Warnflagge zu kennzeichnen.
Die Lenkung und die Bremsen des geschleppten Fahrzeuges müssen beim Abschleppen mit Abschleppseil einwandfrei sein.



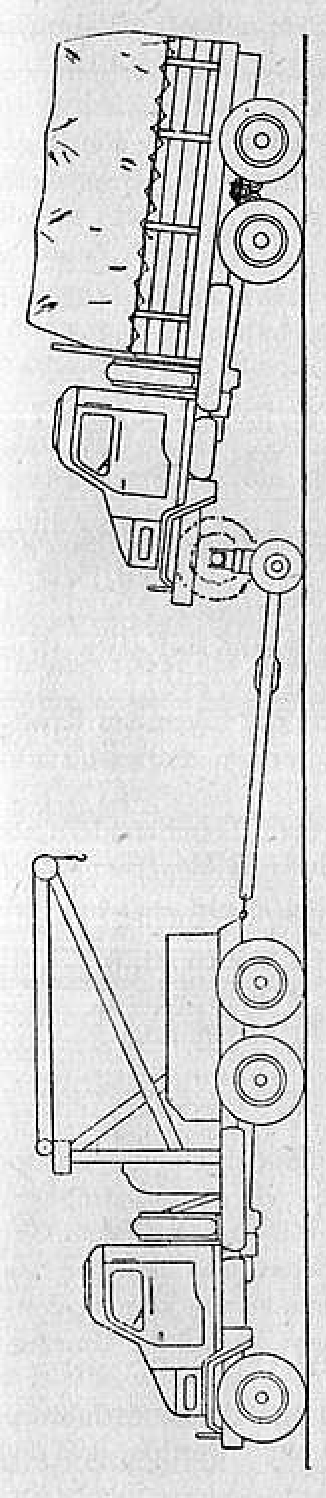


18.12 Seilbefestigung am Zughaken

Das Seil muß so befestigt werden, daß die Betriebssicherheit der Lenkung und der Bremsen nicht beeinträchtigt wird. Am zweckmäßigsten wird das Abschleppseil an der Anhängekupplung des schleppenden und an der Abschleppvorrichtung des geschleppten Kraftfahrzeuges angebracht (Bild 18.12).
Der Kraftfahrer des geschleppten Kraftfahrzeuges muß seine Fahrweise durch abwechselndes Betätigen der Fuß- und der Handbremse so einrichten, daß das Abschleppseil immer gespannt ist. Sonst kann es passieren, daß das Seil beim Anfahren reißt oder sich in die Vorderräder des geschleppten Fahrzeuges verwickelt.

Das Abschleppen mit Abschleppstangen

Das Abschleppen mit einer Abschleppstange ist auf jeden Fall dem Abschleppen mit einem Abschleppseil vorzuziehen. Eine Abschleppstange verhindert das Auffahren des geschleppten Fahrzeuges, wodurch auch Fahrzeuge geschleppt werden können, deren Bremsen nicht funktionieren.
Verbogene Abschleppstangen dürfen nicht verwendet werden, weil die bei plötzlichem Bremsen und beim Befahren von starken Gefällen auftretenden Schubkräfte einen Bruch der Abschleppstange verursachen können.
Befestigt wird die Abschleppstange an der Anhängekupplung des schleppenden und an der Anhängevorrichtung des geschleppten Fahrzeugs. Hat das geschleppte Fahrzeug keine Abschleppvorrichtung, so darf die Abschleppstange nicht verwendet werden. Auch ein behelfsmäßiges Anbringen ist verboten.



Das Abschleppen mit Abschleppachsen

Zum Abschleppen von Kraftfahrzeugen mit beschädigter Vorder- oder Hinterachse sowie mit beschädigter Lenkung werden Schleppachsen verwendet.
Die Schleppachse ist ein einachsiges Fahrgestell mit kleinen Vollgummireifen. In der Achsmitte befindet sich der Drehschemel mit seinen Rungen, an denen das abgeschleppte Fahrzeug befestigt wird (Bild 18.13).
Die Vorder- oder Hinterachse des beschädigten Fahrzeugs wird auf die Runge des Drehschemels gesetzt und gesichert.
Bei beschädigter Hinterachse wird die Lenkung geradegestellt und mit einem Seil oder einer Brechstange gegen ein Verdrehen gesichert.

Das Tarnen von Kraftfahrzeugen

Die Ausrüstung der Kraftfahrzeuge mit Nachtmarschgeräten

Das Nachtmarschgerät dient zum Beleuchten der Fahrbahn bei abgeschaltetem Scheinwerfer, ohne daß ein anderes Fahrzeug angestrahlt wird und die Lichtquelle aus größerer Erd- oder Luftentfernung sichtbar ist.
Das Nachtmarschgerät besteht aus
- dem Tarnscheinwerfer,
- der Abstandsleuchte,
- dem Mehrfachschalter.

18.13 Transport eines schweren Kfz. mit Schleppachse

Der Mehrfachschalter ist auf dem Instrumentenbrett angebracht und dient zum Schalten der einzelnen Beleuchtungsstufen:

Stellung 0

Der Tarnstromkreis ist ausgeschaltet, die gesamte Beleuchtungsanlage ist in Betrieb; zusätzlich brennt ferner das Bremslicht der Abstandsleuchte.

Stellung A

Die Abstandsleuchte ist in Betrieb, Fahrtrichtungsanzeiger sowie Schluß- und Bremslicht sind abgeschaltet.

Stellung T 1

Der Tarnscheinwerfer beleuchtet die Fahrbahn auf etwa 7 m Länge, sonst wie bei Stellung A.

Stellung T 2

Der Tarnscheinwerfer beleuchtet die Fahrbahn auf etwa 10 m Länge, sonst wie bei Stellung A.

Stellung T 3

Der Tarnscheinwerfer beleuchtet die Fahrbahn auf etwa 15 m Länge, sonst wie bei Stellung A.

Durch die Abstandsleuchte soll der Fahrer des folgenden Kraftfahrzeugs den Abstand zum vorausfahrenden Fahrzeug abschätzen können.

Die Abstandsleuchte besteht aus vier grünen Leuchtfeldern als Schlußleuchte und einem blauen Leuchtkreis als Bremslicht.

Die Abstände sind an den Lichtpunkten zu erkennen:

bis etwa 25 m Abstand .... 4 Lichtpunkte
bis etwa 50 m Abstand .... 2 Lichtpunkte
über 50 m Abstand .... 1 Lichtpunkt

Das Tarnen des Kraftfahrzeugs

Zum Tarnen von Kraftfahrzeugen werden künstliche und natürliche Mittel verwendet.

Künstliche Mittel sind Tarnanstriche und Tarnnetze. Beim Gebrauch von Tarnnetzen ist darauf zu achten, daß sie über das Kraftfahrzeug gespannt werden. Sie müssen mit den Bodenbewachsungen der Umgebung versehen sein, so daß die Umrisse des Kraftfahrzeugs verschwinden.

Ebenso ist beim Tarnen mit natürlichen Mitteln zu verfahren. Äste, Strauchwerk usw. müssen so angebracht werden, daß die

Umrisse des Kraftfahrzeugs verdeckt werden. Besonders im Sommer sind Äste und Gräser täglich zu erneuern, da sie in dieser Jahreszeit schnell verwelken und dadurch dem Gegner die Stellung des Kraftfahrzeugs verraten wird.
Scheiben und Spiegel am Kraftfahrzeug sind mit Stoff oder Papier abzudecken, damit sie durch Lichteinwirkung (Sonnenstrahlen, Scheinwerfer) nicht reflektieren.
Getarnt wird ein Kraftfahrzeug nicht erst auf Befehl. Der Kraftfahrer muß beim Rasten und beim Halten selbständig jede Tarnmöglichkeit ausnutzen.

Das Abstellen und die technische Wartung von Kraftfahrzeugen

Das Abstellen von Kraftfahrzeugen über längere Zeit (1 bis 2 Wochen)

Das Kühlwasser wird mit einem Frostschutzmittel gemischt, abhängig von der Temperatur.
Nachstehende Mischungen sind für Fröste in unseren Breitengraden ausreichend:

bis — 27 °C 40% Glysantin und 60% Wasser,
von — 28 °C bis — 37 °C 50% Glysantin und 50% Wasser.

Die Batterien werden bei Temperaturen unter — 5 °C ausgebaut und in einem geschlossenen Raum abgestellt.
Zum Entlasten der Federn werden zwischen Rahmen und Federn Holzklötze geklemmt.
Die Schalthebel der Getriebe stehen in Leerlaufstellung, die Handbremse ist locker.
Das Kraftfahrzeug wird so aufgebockt, daß die Räder nicht den Erdboden berühren.

Die Vorbereitung zur Sommer- oder Winternutzung

Bei der Vorbereitung auf die jeweilige Nutzungsperiode werden neben der zweiten technischen Durchsicht folgende Arbeiten ausgeführt:

- die Kühlanlage durchspülen;
- das Motorenöl entsprechend der Nutzungsperiode wechseln;
- die Räder umsetzen;

- die Reifen abziehen, die Felgen entrosten und streichen sowie die Schläuche und Decken mit Talkum einreiben;
- die Kontrollgeräte überprüfen;
- die Sonderausrüstung (Winterausrüstung usw.) überprüfen, gegebenenfalls ergänzen und am Fahrzeug anbringen.

Die technische Wartung

Wir kennen folgende Arten der technischen Wartung:

die Kontrolldurchsicht vor der Ausfahrt;
die technische Wartung bei Halten und Rasten;
die technische Wartung nach der Fahrt;
die erste technische Wartung;
die zweite technische Wartung.

Kontrolldurchsicht vor der Ausfahrt (Dauer 20 min)

Hierbei werden überprüft:

- der Motor in allen Drehzahlbereichen;
- der Inhalt der Kraftstoffbehälter und Kanister sowie der Ölstand im Motor;
- der Luftdruck in den Reifen einschließlich Reservereifen und die Befestigung der Räder;
- die einwandfreie Funktion der Bremsen, der Kupplung, der Lenkung und der elektrischen Anlage;
- der Stand der Kühlflüssigkeit;
- die Vollzähligkeit des Werkzeugs und des Zubehörs sowie die Verteilung und die Befestigung der Ladung;
- die Vollzähligkeit und Gültigkeit der Kraftfahrzeugpapiere.

Technische Wartung bei Halten (Dauer 15 min) und Rasten (Dauer 25 bis 30 min)

Hierbei werden überprüft:

- der Reifendruck, die Radnaben, die Bremstrommeln und das Getriebe auf Erwärmung;
- der Öl-, Kühlflüssigkeitsstand und Kraftstoffstand;
- die einwandfreie Funktion der Lenkung, der Bremsen und der elektrischen Anlage;
- die Dichtheit aller ölführenden Gehäuse;
- die Befestigung des Motors, der Getriebe und der Achsen.

Technische Wartung nach der Fahrt (Dauer 60 min)

Hierbei werden überprüft:

- alle Arbeiten der technischen Wartung bei Halten und Rasten; Auffüllen von Öl, Kraftstoff und Kühlflüssigkeit;
- Reinigen des Kraftfahrzeugs;
- alle Baugruppen und Bauteile auf Befestigung und einwandfreie Funktion.

Bei der ersten technischen Wartung (Dauer etwa 8 h) und bei der zweiten technischen Wartung (Dauer etwa 20 h) werden alle Arbeiten entsprechend der jeweiligen Betriebsanleitung und der DV-17/1 mit Hilfe von Wartungseinheiten durchgeführt.

Mögliche Einsparungen im Kraftfahrzeugdienst

Beim Tanken ist der Motor auszuschalten, Öl und Kraftstoff müssen vor dem Tanken gefiltert sein.
Kraftfahrzeuge, bei denen die Kraftstoffanlage oder die Schmieranlage undicht ist, dürfen nicht aufgetankt werden.
Der Vergaser ist regelmäßig zu reinigen.
Die vorgeschriebenen Betriebstemperaturen dürfen nicht überschritten werden.
Der Luftdruck der Reifen ist täglich zu überprüfen.
Beim Entlüften austretende Bremsflüssigkeit ist aufzufangen, zu filtern und wieder zu verwenden.
Beim Ölwechsel anfallendes Altöl ist dem Tankwart zu übergeben. Beim Fahren ist die günstigste Fahrstrecke auszuwählen.
Der Motor ist beim Anfahren nur langsam zu belasten, da das Überlasten eines noch nicht betriebswarmen Motors zu vorzeitigem Verschleiß führt.
Vor dem Halten ist rechtzeitig herunterzuschalten, um die Bremsen nicht unnötig zu belasten.
In Ortschaften ist rechtzeitig auf den entsprechenden Gang zu schalten, ohne die Kupplung schleifen zu lassen. In Kurven ist langsam zu fahren, um die Bereifung zu schonen.

19. Der Kommandantendienst

Die allgemeinen Aufgaben des Kommandantendienstes

Die Aufgaben des Kommandantendienstes werden durch die Kommandantendiensteinheiten erfüllt. Wenn diese Einheiten zur Erfüllung ihrer Aufgaben nicht ausreichen, können Mot.-Schützen zusätzlich für den Kommandanten- und Regulierungsdienst eingesetzt werden. Der Kommandanten- und Regulierungsdienst kontrolliert und reguliert die Bewegung der Truppen auf allen Marschstraßen zu Lande und zu Wasser. Er sorgt für Ordnung auf den Marschstraßen und für die Einhaltung der Marschdisziplin.
Außerdem werden die Einheiten des Kommandantendienstes zur Bewachung von Gefechtsständen, B-Stellen und Unterbringungsräumen und zur Regulierung des Verkehrs eingesetzt. Darüber hinaus können sie zu entsprechenden Handlungen bei allen Arten des Gefechts eingesetzt werden.

Die Aufgaben, Rechte und Pflichten des Regulierungspostens

Allgemeines

Die Regulierung ist eine Teilaufgabe des Kommandantendienstes. Der Regulierungsposten handelt im Auftrag des Kommandeurs und untersteht unmittelbar dem Gruppenführer der Kommandantengruppe beziehungsweise dem Kommandanten des Abschnittes (Raumes). Außer diesen Vorgesetzten hat niemand das Recht, in die Dienstdurchführung des Regulierungspostens einzugreifen. Den Anweisungen der Angehörigen der Kommandantendiensteinheiten und der zusätzlich eingesetzten nichtstrukturmäßigen Regulierungskräfte ist widerspruchslos Folge zu leisten. Alle Offiziere und Unteroffiziere sind verpflichtet, die Regulierungsposten bei der Durchführung ihrer Aufgaben zu unterstützen.

Aufgaben des Regulierungspostens

- Anzeigen der Fahrtrichtung durch Flaggenzeichen oder Lichtsignale;
- die Geschwindigkeit von Kolonnen und Einzelfahrzeugen durch Zeichen zu regulieren;
- die Reihenfolge des Durchfahrens an schwierigen und gefährlichen Abschnitten zu bestimmen;
- die Einhaltung der befohlenen Reihenfolge von Kolonnen an den Regulierungspunkten (z. B. Ablaufpunkt, Regulierungsabschnitt und Entfaltungsabschnitt) zu kontrollieren;
- Verkehrsstockungen zu verhindern und Maßnahmen einzuleiten, wenn gegen Befehle, Dienstvorschriften und die Straßenverkehrsordnung verstoßen wurde.

Rechte des Regulierungspostens

- Von den Kolonnenführern und Kraftfahrern die Einhaltung aller grundlegenden Dienstvorschriften und Bestimmungen zur Gewährleistung eines reibungslosen Ablaufs des Verkehrs und Erhöhung der Sicherheit bei Kolonnen- und Einzelfahrzeugen zu fordern;
- Kolonnen und Einzelfahrzeuge anzuhalten, die Fahrzeugpapiere zu kontrollieren und die Personalien des Kraftfahrers und Benutzers festzustellen;
- Kraftfahrern die Weiterfahrt zu verbieten, wenn sie einen Verkehrsunfall verursacht oder Alkohol zu sich genommen haben;
- gegen alle Soldaten, Unteroffiziere und Offiziere einzuschreiten, die gegen die Verkehrsdisziplin verstoßen;
- von allen Armeeangehörigen die Einhaltung der allgemeinen Ordnung und der Tarnung zu fordern.

Im weiteren ist der Regulierungsposten verpflichtet,

- unnötiges Halten von Fahrzeugen besonders auf Brücken und anderen Schwerpunkten zu verhindern;
- Kolonnenführer und Kraftfahrer über Verkehrshindernisse zu informieren und ihnen die Umleitung bekanntzugeben;

- nach Kontrolle des Dienstausweises Auskünfte zu geben über die Lage der Instandsetzungswerkstätten, Tankstellen und Sammelpunkte für ausgefallene Fahrzeuge.

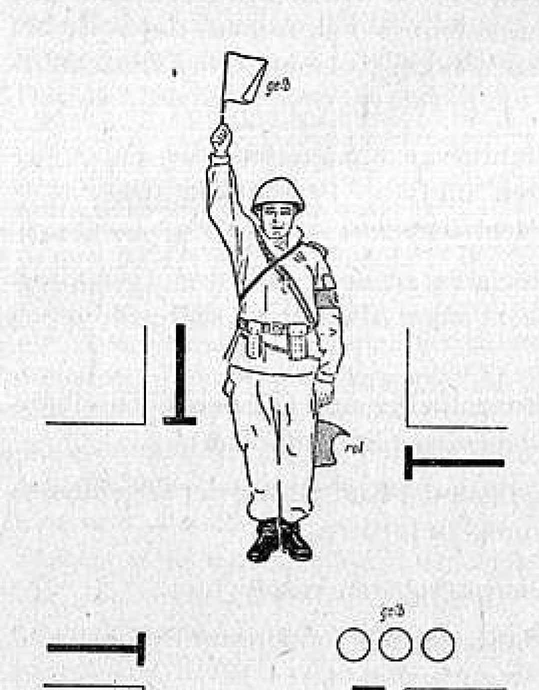
Regulierungszeichen

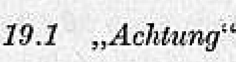
Zur Regulierung des Verkehrs werden durch den Regulierungsposten folgende Zeichen gegeben:

„Achtung“ (Bild 19.1)

Das Zeichen „Achtung“ ist bei Tage mit der gelben Flagge zu geben, wenn das Spitzenfahrzeug der Kolonne (Einzelfahrzeug) 100 bis 50 m vom Regulierungsposten entfernt ist. Um das Zeichen „Achtung“ zu geben, wendet sich der Regulierungsposten mit der Front zum Fahrzeug und hebt die gelbe Flagge in Hochhalte. Die rote Flagge bleibt in der Grundstellung.

Bei Nacht: mehrmaliges kurzes Aufleuchten mit gelbem Licht.





19.1 „Achtung“

„Nach links“ beziehungsweise „Nach rechts abbiegen“ (Bild 19.2)

„Nach links (nach rechts)“ ist bei Tage mit der gelben Flagge zu geben. Der Regulierungsposten macht aus der Stellung „Achtung“ eine Wendung nach rechts (bei „nach rechts“ nach links) und senkt gleichzeitig den rechten Arm mit der gelben Flagge vor den Körper bis in Schulterhöhe.

Auf das Zeichen „Nach links“ beziehungsweise „Nach rechts“ ist das Rechtsabbiegen und Geradeausfahren für diejenigen Fahrzeuge gestattet, zu denen der Posten jeweils mit der linken Seite steht.

Bei Nacht: waagerechte Bewegung mit grünem Licht nach links beziehungsweise rechts.

„Halt“ (Bild 19.3)

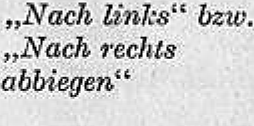
„Halt“ ist bei Tage mit der roten Flagge zu geben. Der Regulierungsposten senkt aus der Stellung „Achtung“ die rechte Hand auf kürzestem Wege in die Grundstellung, hebt danach die linke Hand senkrecht mit der roten Flagge hoch, stößt diese schnell nach unten und wiederholt dies bis zur Ausführung.

Bei Nacht: rotes Licht.

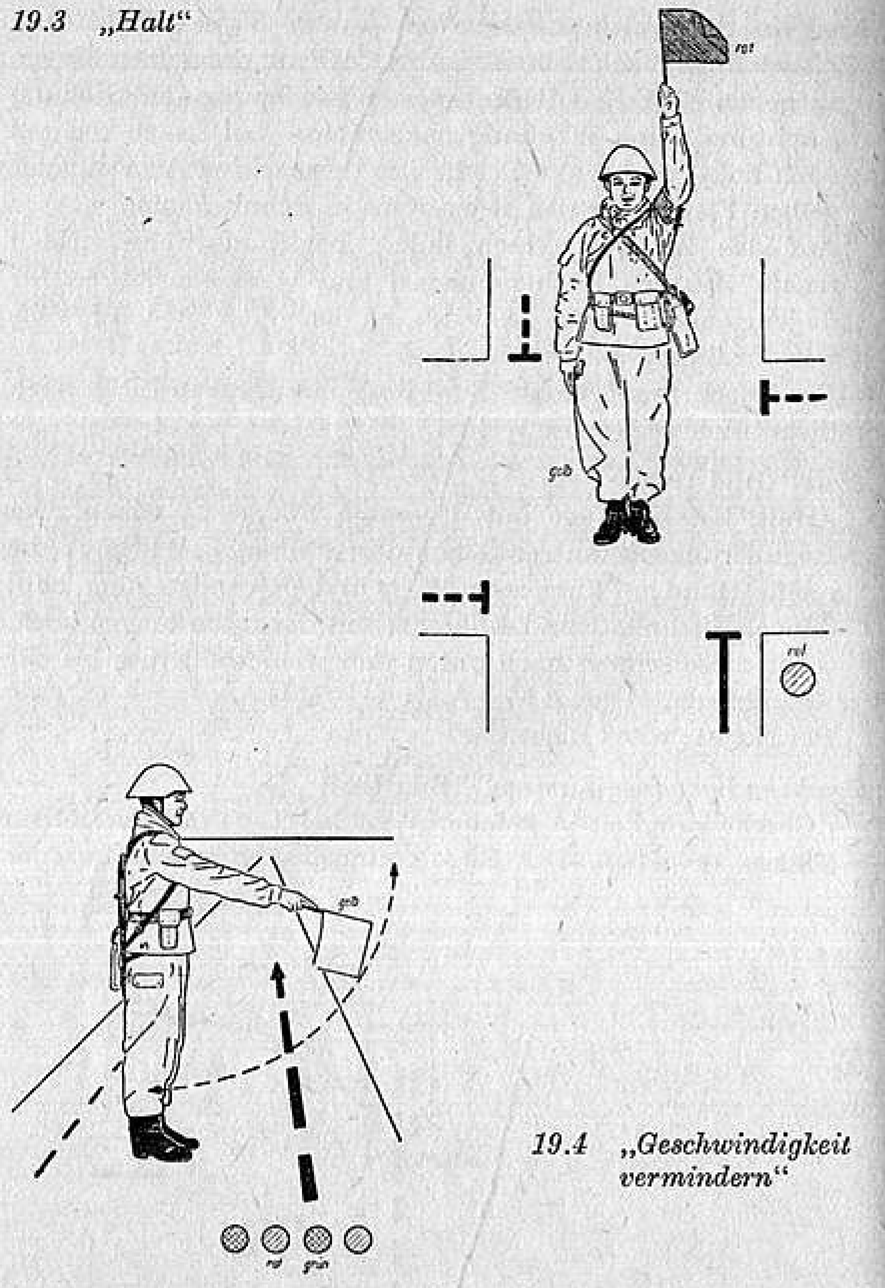
„Geschwindigkeit vermindern“ (Bild 19.4)

„Geschwindigkeit vermindern“ ist bei Tage mit der gelben Flagge zu geben. Der Regulierungsposten macht aus der





19.2 „Nach links“ bzw. „Nach rechts abbiegen“



19.3 „Halt“

19.4 „Geschwindigkeit vermindern“

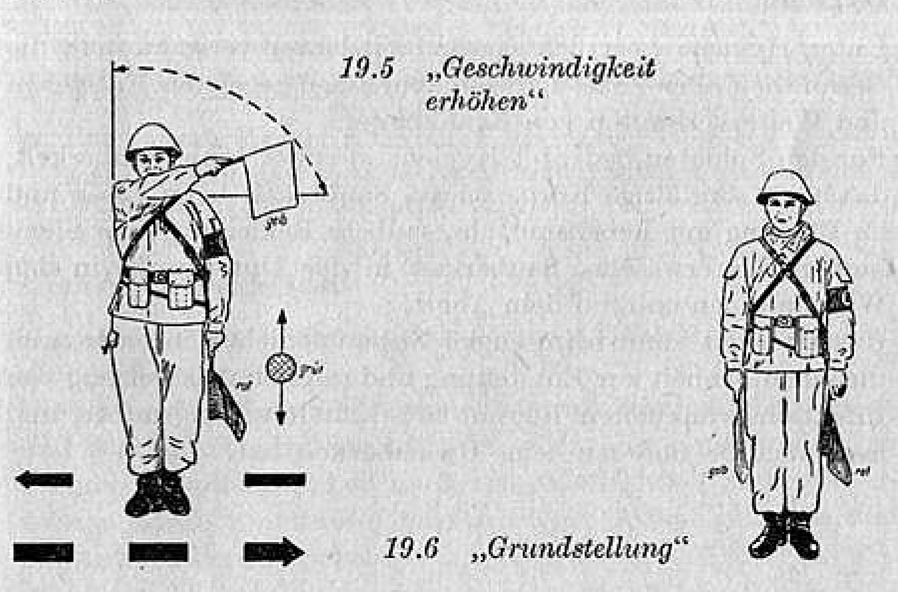
Stellung „Achtung“ links beziehungsweise rechts um, hebt und senkt langsam die gelbe Flagge vor sich von der Fahrbahn bis in Schulterhöhe, bis das Fahrzeug die Geschwindigkeit vermindert.
Bei Nacht: eine Reihe roter und grüner Blinkzeichen.

„Geschwindigkeit erhöhen“ (Bild 19.5)

„Geschwindigkeit erhöhen“ ist bei Tage mit der gelben Flagge zu geben. Der Regulierungsposten macht aus der Stellung „Achtung“ links beziehungsweise rechts um, führt die rechte Hand mit der gelben Flagge hoch und senkt diese mehrmals schnell in der Marschrichtung bis in Schulterhöhe.

Bei Nacht: schnelle senkrechte Bewegung mit grünem Licht.

Die Zeichengebung der Regulierungsposten erfolgt am Tage mit Flaggen, bei Nacht mit der Taschenlampe.
Alle Zeichen sind aus der Grundstellung zu geben, Wendungen und Armbewegungen sind exakt auszuführen.
Die gelbe Flagge ist immer in der rechten, die rote Flagge in der linken Hand zu halten (Bild 19.6). Grundstellung.
Allen Zeichen muß das Zeichen „Achtung“ vorausgehen. Beim Be- und Entladen auf Eisenbahngelände ist blaues Licht zu verwenden. Die Benutzung von grünem und rotem Licht ist verboten.
Zum Anhalten eines Kraftfahrzeuges kann der Regulierungsposten die Trillerpfeife benutzen.
Einen langen Ton „Halt“ für alle Fahrzeuge.
Auf Straßen mit öffentlichem Verkehr ist darauf zu achten, daß bei Geben der Zeichen mit grünem Licht die Marschkolonne nicht durch andere Fahrzeuge überholt wird (erhöhte Unfallgefahr).



19.5 „Geschwindigkeit erhöhen“

19.6 „Grundstellung“

20. Gesunderhaltung, medizinische Betreuung und Erste Hilfe

Jeder Soldat der Nationalen Volksarmee wird in regelmäßigen Zeitabständen vom Medizinischen Dienst auf seinen Gesundheitszustand untersucht. Außerdem wird er gegen ansteckende Krankheiten geimpft. Die Untersuchungen und Gesundheitsbesichtigungen ermöglichen es, Krankheiten oder Gesundheitsschäden frühzeitig zu erkennen und zu behandeln; die Impfungen wirken dem Entstehen von Seuchen entgegen.
Da die Gefechtsbereitschaft der Einheiten maßgeblich vom Gesundheitszustand der Soldaten abhängt, ist jeder Soldat der Nationalen Volksarmee verpflichtet, sich selbst gesund zu erhalten und auch auf die Gesundheit seiner Genossen zu achten. Er hat die Anweisungen des Medizinischen Dienstes zu befolgen, die Grundregeln des vorbeugenden Gesundheitsschutzes einzuhalten und sich die für die Erste Hilfe notwendigen Kenntnisse und Fertigkeiten anzueignen.

Hygiene

Unter Hygiene (wörtlich Gesundheitslehre) versteht man die Gesamtheit aller Vorbeugungsmaßnahmen gegen das Entstehen und Weiterverbreiten von Krankheiten.
Für den Soldaten bedeutet Hygiene in erster Linie Sauberkeit, das heißt sorgfältige Körperpflege, Sauberkeit beim Essen und im Umgang mit Lebensmitteln, saubere Bekleidung, vor allem saubere Unterwäsche, Sauberkeit in der Unterkunft, in den Waschräumen und auf dem Abort.
Unsauberkeit kann beim engen Zusammenleben in einer militärischen Einheit zur Entstehung und raschen Ausbreitung von Infektionskrankheiten führen. Sei deshalb selbst sauber, und lasse auch bei anderen keine Unsauberkeit zu!

Körperpflege

Jeder Soldat hat im Besitz der zur Körperpflege notwendigen Utensilien (Waschzeug, Zahnputzzeug, Rasierzeug usw.) zu sein und folgende Regeln zur Körperpflege zu beachten:

- Morgens unmittelbar nach dem Frühsport und abends vor dem Schlafengehen Oberkörper (am besten den ganzen Körper) kalt waschen und Zähne putzen. Tägliches Waschen mit kaltem Wasser härtet den Körper ab und macht ihn gegen Erkältungskrankheiten widerstandsfähig.
- Hände vor dem Essen und nach jedem Stuhlgang waschen.
- Füße mindestens jeden zweiten Tag waschen, nach anstrengendem Dienst und bei Schweißfuß ein- bis zweimal täglich (grundsätzlich abends, eventuell auch morgens). Schweißfüße nach dem Abtrocknen pudern, vor allem zwischen den Zehen.
- Bei der Reinigung der Geschlechtsteile das Sekret entfernen, das sich unter der Vorhaut ansammelt.
- Finger- und Zehennägel kurz schneiden, Fingernägel rund, Zehennägel gerade. Fingernägel täglich mit Handbürste und Nagelreiniger säubern, und zwar vor jeder Esseneinnahme.
- Mindestens einmal wöchentlich warm duschen. Armeeangehörige, die in der Küche arbeiten oder Tätigkeiten ausüben, die zu besonderer Verschmutzung führen, müssen sich im Kasernenbetrieb täglich duschen.
- Haare wöchentlich waschen und kurz tragen.
- Bei kaltem Wetter (vor allem bei Frost) Hände (eventuell auch Gesicht) mit Fettkrem oder mit Hautglyzerin einreiben, damit die Haut nicht aufspringt.

Hygiene der Bekleidung

Zur persönlichen Hygiene gehört saubere Bekleidung, vor allem saubere Unterwäsche.
Die Unterwäsche ist mindestens einmal wöchentlich zu wechseln, und zwar unmittelbar nach dem Duschen. Wer auf Grund seiner Tätigkeit täglich duschen muß, hat ständig zwei Sätze Unterwäsche in Gebrauch: Ein Satz wird zur Arbeit getragen, der zweite nach dem Duschen.

Kragenbinden sind häufig zu wechseln. Verschmutzte Kragenbinden reiben auf der Haut und massieren Schmutz sowie Krankheitserreger in die Haut ein, wodurch Nackenfurunkel entstehen können.
Fußlappen beziehungsweise Socken sollten spätestens alle drei bis vier Tage gewechselt werden.
Die im Dienstplan vorgesehene Putz- und Flickstunde ist zum Säubern und Instandsetzen der Bekleidung und Ausrüstung voll auszunutzen!

Hygiene der Unterkünfte

Bei der Reinigung der Unterkünfte sind folgende Hinweise zu beachten:

- Fußboden grundsätzlich feucht reinigen, am besten mit einem feuchten Lappen aufwischen. Wenn nur gekehrt werden soll, Fußboden vor dem Kehren mit Wasser besprengen, aber nicht so sehr, daß Pfützen entstehen.
- Fußboden mindestens einmal wöchentlich beim Revierreinigen gründlich scheuern.
- Nur mit feuchtem Tuch Staub wischen, und zwar nach der Reinigung des Fußbodens.
- Aborte sauberhalten. Unsaubere sanitäre Einrichtungen können zur Ausbreitung ansteckender Krankheiten, besonders von Darmerkrankungen (Typhus, Ruhr), führen.

Nachtruhe

Schlaf ist zur Wiederherstellung der Leistungsfähigkeit des Körpers unerläßlich. Mangel an Schlaf schadet der Gesundheit. Deshalb ist die vorgeschriebene Nachtruhe unbedingt einzuhalten.
Der Soldat soll tief und gesund schlafen. Beachte dazu folgende Regeln und Hinweise:

- Nicht ungewaschen ins Bett gehen.
- Schlafanzug oder Nachthemd anziehen – keine Unterwäsche anbehalten!
- Schlafraum vor der Nachtruhe gründlich lüften. Fenster je nach Witterung mehr oder weniger weit geöffnet lassen; dabei darf aber niemand in Zugluft liegen!

- Im Winter bei Ofenheizung vor der Nachtruhe Glut aus dem Ofen ziehen und aus Schlafraum sowie Unterkunftsgebäude entfernen (Vorsichtsmaßnahme gegen Kohlenmonoxydvergiftung!).
- Die Schlafraumtemperatur soll im Winter keinesfalls über 18 °C betragen.
- Kurz vor der Nachtruhe nichts mehr essen und auch nicht rauchen.
- Kräftige Atemübungen am offenen Fenster oder besser noch im Freien sind besonders Rauchern vor der Nachtruhe sehr zu empfehlen.

Essen und Umgang mit Lebensmitteln

Bei der Esseneinnahme, beim Küchendienst, beim Tischdienst und ganz allgemein bei jeglichem Umgang mit Lebensmitteln ist peinliche Sauberkeit geboten.
Portionen dürfen nicht mit den Fingern aufgeteilt werden – Aufteilung nur mit sauberem Eßbesteck! Nahrungsmittel gehören nicht lose auf den Tisch, sondern auf Teller oder Brettchen. Speisereste sind in die Abfalltonne zu schütten, die außerhalb der Speiseräume steht. In Speiseräumen wird nicht geraucht.
Soweit Nahrungsmittel nicht sofort verbraucht werden, sind sie in einem verschlossenen Gefäß aufzubewahren. Leichtverderbliche Lebensmittel dürfen nicht länger als einen Tag im Zimmer aufbewahrt werden.
Zur Unterstützung des ständigen Küchenpersonals werden Soldaten von Zeit zu Zeit als *Küchendienste* eingesetzt. Die Küchendienste haben ihren Dienst frisch gewaschen, in sauberem Arbeitsanzug sowie mit gereinigten und kurz geschnittenen Fingernägeln anzutreten.

Genußmittel

Übermäßiger Verbrauch von Genußmitteln (Tabak, Alkohol) beeinträchtigt die Leistungsfähigkeit und schädigt die Gesundheit.
Das im *Tabak* enthaltene Gift Nikotin verengt die Blutgefäße, verschlechtert die Durchblutung aller Organe, besonders der

Hände und Füße, und belastet vor allem das Herz. Außerdem greift Nikotin den Magen an. Wer Magenbeschwerden hat, soll das Rauchen wenigstens vorübergehend einstellen, am besten aber für immer; denn gerade Magenbeschwerden stellen sich gewöhnlich nach einiger Zeit erneut ein. Die beim Rauchen entstehenden Teerprodukte sind die Ursache des immer häufiger auftretenden Lungenkrebses.

Nichtraucher sollten sich das Rauchen gar nicht erst angewöhnen, weil das Abgewöhnen meist sehr schwer ist.

Raucher, die zu willensschwach sind, das Rauchen völlig einzustellen, sollen auf die Nichtraucher Rücksicht nehmen und ihnen nicht zumuten, den Qualm ihrer Zigaretten mit einzuatmen.

Rauchen auf nüchternen Magen sowie vor, während und nach großen Anstrengungen, „Kippenquälen" und „Lungenzüge" sind besonders schädlich.

Alkohol ist ein Gift, das auf das zentrale Nervensystem lähmend wirkt und die Magenschleimhaut sowie die Leber angreift. Je höher die Konzentration, desto schädlicher die Wirkung. Wer an Magenbeschwerden leidet, muß deshalb konzentrierte alkoholische Getränke (zum Beispiel Branntwein) auf alle Fälle meiden. Wer eine ansteckende Leberentzündung durchgemacht hat — diese kommt auch unter jungen Menschen ziemlich häufig vor —, muß dem Alkohol in jeder Form und Menge entsagen.

Alkohol beeinträchtigt das Urteilsvermögen, enthemmt und berauscht. Deshalb dürfen Kraftfahrer und Beifahrer mindestens zwölf Stunden vor Antritt der Fahrt und auch während der Fahrt keine alkoholischen Getränke zu sich nehmen.

Wenn du während des Ausgangs oder zu besonderen Anlässen alkoholische Getränke zu dir nimmst — halte Maß. Alkohol führt zu Kritikschwäche bis Kritiklosigkeit gegenüber deiner Umgebung und deinen eigenen Handlungen. Wer reichlich Alkohol genossen hat, fühlt sich selbstsicher und stark, geistreich und unternehmungslustig. Er überschätzt seine Fähigkeiten und neigt zum Prahlen. Er gerät in Gefahr, Dienst- und Staatsgeheimnisse zu verraten. Außerdem schädigt ein vom Alkohol berauschter Soldat das Ansehen der Nationalen Volksarmee. Am nächsten Tag fühlt sich der Betreffende erschöpft: Die Dienstdurchführung leidet.

Wer Genußmittel in übermäßigen Mengen konsumiert, handelt gegenüber der Gesellschaft und sich selbst unverantwortlich!

Verhütung von Geschlechtskrankheiten

Geschlechtskrankheiten (Tripper, Syphilis) sind gefährlich und ansteckend. Wenn sie nicht frühzeitig behandelt werden, führen sie zu Unfruchtbarkeit (Tripper) oder unter jahrelangem Siechtum zum Tod (Syphilis). Wegen ihrer Gefährlichkeit und Übertragbarkeit unterliegen Geschlechtskrankheiten der Meldepflicht.

Wer Anzeichen an sich bemerkt, die auf eine Geschlechtskrankheit hinweisen, ist nach der Verordnung zur Bekämpfung der *Geschlechtskrankheiten* gesetzlich dazu verpflichtet, sofort einen Arzt aufzusuchen. Geschlechtskranke dürfen so lange keinen Geschlechtsverkehr ausüben und auch nicht heiraten, bis der Arzt das Erlöschen der Ansteckungsgefahr bestätigt hat. Verstöße gegen diese Bestimmungen werden strafrechtlich verfolgt.

Jeder Soldat muß über die ersten Anzeichen der Geschlechtskrankheiten Bescheid wissen, die bei uns noch Bedeutung haben; das sind der Tripper (Gonorrhoe) und die Syphilis.

Tripper wird praktisch nur beim Geschlechtsverkehr übertragen. Die ersten Anzeichen einer erfolgten Ansteckung sind: Jucken und Brennen in der vorderen Harnröhre, eitriger Ausfluß, Schmerzen beim Beginn des Wasserlassens. Diese Anzeichen machen sich gewöhnlich innerhalb der ersten drei Tage nach der Ansteckung bemerkbar. Sie mahnen: Sofort zum Arzt! Wird der Angesteckte nicht sofort ärztlich behandelt, dann steigen die Erreger des Trippers die Harnröhre aufwärts und gelangen auch in die Hoden. Dort rufen sie schmerzhafte Anschwellungen hervor. In diesem Stadium kann der Tripperkranke meist nicht mehr vor dauernder Unfruchtbarkeit gerettet werden.

Syphilis kann im Gegensatz zum Tripper auch außerhalb des Geschlechtsverkehrs übertragen werden, beispielsweise durch einen Kuß. Das erste Anzeichen der Syphilis macht sich etwa drei bis vier Wochen nach der Ansteckung bemerkbar. An der Infektionsstelle entsteht ein kleines Geschwür mit hartem Rand, das nicht schmerzhaft ist. Die Lymphknoten der Umgebung schwellen an und lassen sich als harte, glatte Knoten fühlen.

Syphilis ist nur bei frühzeitiger Behandlung heilbar. Hat die Krankheit bereits ein fortgeschrittenes Stadium erreicht, so führt sie unweigerlich unter jahrelangem Siechtum zum Tod.

Um der Gefahr der Ansteckung mit einer Geschlechtskrankheit weitgehend vorzubeugen, soll kein Soldat mit einer Partnerin geschlechtlich verkehren, die er nicht genau kennt; denn jeder Geschlechtsverkehr mit einer kaum bekannten Partnerin bedeutet erhöhte Ansteckungsgefahr! Besonders groß ist die Ansteckungsgefahr bei der Anknüpfung von Bekanntschaften unter Alkoholeinfluß. Die meisten Geschlechtskranken haben sich unter Alkoholeinwirkung angesteckt.

Verhältnismäßig guten Schutz vor der Ansteckung mit Geschlechtskrankheiten bieten Gummiüberzüge (Präservative). Sie sind unbedingt anzuwenden, wenn die Gefahr einer Ansteckung nicht sicher ausgeschlossen ist. Präservative verhüten außerdem unerwünschte Schwangerschaften.

Jeder Soldat hat sich nach einem Geschlechtsverkehr, bei dem die Möglichkeit einer Ansteckung gegeben ist, innerhalb von drei Stunden im Medizinischen Punkt sanieren zu lassen.

Ausbildung und Gesundheit

Die militärische Ausbildung stellt an die Soldaten hohe physische Anforderungen, die zu gesundheitlichen Schäden führen können, wenn die in den folgenden Abschnitten enthaltenen Regeln und Hinweise nicht beachtet werden.

Fußmärsche

Fußmärsche mit voller Gefechtsausrüstung stellen eine große körperliche Belastung dar. Wenn man einen anstrengenden Fußmarsch ohne nachteilige Folgen gut überstehen will, muß man ihn entsprechend vorbereitet, ausgeruht und frisch antreten.

Aut einen vorher angekündigten Fußmarsch soll sich der Soldat unbedingt gründlich vorbereiten. Wer schon einmal mit Blasen oder mit einem „Wolf" marschiert ist, kann aus eigener bitterer Erfahrung bestätigen, wie richtig diese Forderung ist. Erspare dir solche Erfahrungen, und bereite dich auf einen Fußmarsch gründlich vor!

Am Vorabend des Marsches:

- Auf alkoholische Getränke verzichten, Rauchen einschränken!
- Stiefel (die selbstverständlich gut passen müssen) gründlich einfetten, damit sie geschmeidig werden; innen auf eventuell

durchstechende Nägel kontrollieren und leicht mit Talkum pudern.

- *Frisch gewaschene* Fußlappen oder Socken bereitlegen. (Socken müssen gut anliegen, sie dürfen keine Falten bilden und keine Stopfstellen aufweisen, die drücken können. Fabrikneue Fußlappen oder Socken sind wegen ihrer schlechten Saugfähigkeit ungeeignet!)
- Den ganzen Körper gründlich waschen; am besten lauwarm oder kalt duschen.
- Zehennägel beschneiden (gerade und nicht zu kurz schneiden!).
- Traubenzucker in das Sturmgepäck packen (Traubenzucker wirkt vorzeitigem Nachlassen der Muskelkraft bei größeren Anstrengungen entgegen).
- Frühzeitig ins Bett gehen.

Morgens vor dem Marsch:

- Kalt waschen; nach dem Abtrocknen an den Körperstellen mit Körperpuder pudern, an denen man stark schwitzt und sich beim Marschieren leicht wund scheuern kann (Innenseiten der Oberschenkel und der Knie, Auflagefläche des Hodensacks am Oberschenkel, Innenseiten der Oberarme; wenn notwendig, auch die Schultern, insbesondere dort, wo das Tragegestell aufliegt).
- Füße mit Fußpuder pudern, vor allem zwischen den Zehen.

Kurze Zeit vor dem Marsch:

- Ausreichend satt essen, aber nicht zuviel (mit überlastetem Magen marschiert es sich schlecht).
- Marschverpflegung als Schnitten zurechtmachen.
- Feldflasche mit Tee oder Kaffee füllen (im Sommer kalt, im Winter heiß).
- Bei starkem Frost Ohren, Nase und Kinn mit Vaseline einreiben.
- Im Hochsommer längeres Stehen in der Sonne vor Marschantritt vermeiden; im Winter nicht unnötig in der Kälte herumstehen.

Während des Marsches ist bei trockenem Boden sowie bei kühlerer Witterung unbedingt durch die Nase ein- und auch wieder auszuatmen. Beim Einatmen durch die Nase werden die Luftwege weitgehend vor Entzündungen durch Staub und kalte Luft geschützt.

Wenn Marscherleichterung angewiesen wurde, darfst du in kleinen Schlucken trinken. Trinke aber möglichst wenig! Jede Flüssigkeitsaufnahme über das unbedingt notwendige Maß hinaus wirkt sich ungünstig aus (Schwitzen). Teile darum deinen Feldflascheninhalt äußerst sparsam ein.

Während des Marsches müssen sich die Marschierenden gegenseitig aufmerksam beobachten, damit sie einen sich eventuell entwickelnden *Hitzschlag* oder *Kollaps* möglichst frühzeitig erkennen. Hitzschlag kündigt sich durch hochrote bis blaurote Gesichtsfarbe und durch torkelnden Gang an. Kollaps entsteht durch Absacken des Blutes in die unteren Körperpartien und ist an auffallend blasser Gesichtsfarbe erkennbar. Wer diese Anzeichen bei einem Genossen bemerkt, hat seine Wahrnehmungen sofort dem Einheitsführer zu melden. (Erste Hilfe bei Hitzschlag und Kollaps siehe S. 554.)

Rasten werden zum Austreten, zum Sachen-in-Ordnung-Bringen und zum Ausruhen ausgenützt. Sie sind nicht in erster Linie zum Rauchen da. Zum Verrichten der Notdurft wird ein besonderer Platz bestimmt. Ohne Genehmigung seines Vorgesetzten darf sich niemand vom Rastplatz entfernen. Wenn der Boden einigermaßen trocken ist, lagert man sich zum Ausruhen seitlich auf einen Oberschenkel und wechselt von Zeit zu Zeit die Seite (keinesfalls mit angezogenen Knien hinsetzen!). Ohne besondere Genehmigung dürfen die Stiefel nicht ausgezogen werden.

Während der Rast nicht stehen bleiben. Beim Stillstehen sackt das Blut zu einem großen Teil in die Blutgefäße der Beine ab.

Getrunken werden dürfen grundsätzlich nur der Feldflascheninhalt oder andere von der Einheit mitgeführte Getränke. Aus offenen Gewässern zu trinken ist streng verboten!

Nach der Rückkehr vom Marsch soll man sich vor Zugluft hüten. Ziehe dich nicht sofort aus, wenn du erhitzt bist. Setze dich am besten erst einige Minuten angezogen auf einen Stuhl und lasse die Erhitzung und die Anspannung etwas abklingen. Auch wenn du noch so durstig bist — trinke nicht mehr als einen vollen Trinkbecher lauwarmen Tee oder Kaffee, und zwar in kleinen

Schlucken! Kein kaltes Wasser trinken! Nasse Unterwäsche ist umgehend gegen trockene auszuwechseln. Vorher waschen. Wer medizinischer Behandlung bedarf, meldet sich beim Hauptfeldwebel.

Schwimmen und Baden

In Freibädern, Schwimmbädern und Schwimmhallen sind die aushängende Badeordnung und die Anweisungen des Einheitsführers strikt einzuhalten. An unbeaufsichtigten Badestellen hat sich jeder Soldat nach den Anweisungen des verantwortlichen Vorgesetzten zu richten. In Gewässern, die nicht zum Baden freigegeben sind, ist jedem Soldaten das Baden verboten. Gebadet werden darf nur unter Aufsicht eines verantwortlichen Vorgesetzten. Wer an Hautausschlag, Furunkeln oder ähnlichem leidet, wird vom Gruppenbaden ausgeschlossen.
Beachte folgende Regeln:

- Nicht mit vollem Magen ins Wasser gehen; denn dabei kann der Blutkreislauf versagen.
- Nicht in erhitztem Zustand in kaltes Wasser springen (Herzschlaggefahr!); immer zuerst Arme, Brust und Kopf mit Wasser abkühlen.
- Bei Trommelfellschäden sind die Gehörgänge durch gefettete Wattepfröpfe zu verschließen.
- Baden in der See bei hohem Wellengang ist nicht gestattet.
- Wegen der Gefahr der Unterkühlung dürfen sich besonders Nichtschwimmer nicht zu lange im Wasser aufhalten.
- Bei niedriger Lufttemperatur nach dem Baden sofort Badehose ausziehen und Trainingsanzug oder Uniform anziehen.
- Sonnenbäder in der prallen mittäglichen Hochsommersonne sind zu vermeiden. Die ersten Sonnenbäder müssen bereits nach einigen Minuten beendet werden; sie dürfen erst im Verlaufe einiger Tage auf längere Zeit ausgedehnt werden.

(Maßnahmen bei der Gefahr des Ertrinkens siehe S. 545.)

Kraftfahrzeugausbildung

Bei der Kfz.-Ausbildung ist dafür zu sorgen, daß der Bleitetraäthylzusatz zu den Kraftstoffen und das beim Verbrennungs-

vorgang im Motor entstehende Kohlenmonoxyd keine Gesundheitsschäden hervorrufen können.

Beachte beim Umgang mit Kraftstoffen, die Bleitetraäthyl enthalten (*gebleite Kraftstoffe*):

- Nicht mit nüchternem Magen mit Kraftstoff hantieren!
- Während der Arbeit mit Kraftstoffen darf nicht gegessen, nicht getrunken und nicht geraucht werden.
- Nach dem Umgang mit Kraftstoffen Hände gründlich waschen und Mund spülen.
- Gebleite Kraftstoffe dürfen nicht zum Reinigen der Motoren, der Wäsche und der Haut benutzt werden.
- Das Ansaugen gebleiter Kraftstoffe mit dem Mund ist verboten.
- Stark mit Kraftstoffen verunreinigte Bekleidung muß abgelegt und getauscht werden.
- Das Verschütten von Kraftstoffen ist möglichst zu vermeiden.

Kohlenmonoxyd ist ein geruchloses, für den menschlichen Organismus sehr gefährliches Gas. Bei hoher Konzentration können bereits wenige Atemzüge tödlich wirken.

Die Abgase eines laufenden Verbrennungsmotors enthalten so viel Kohlenmonoxyd, daß man sich vor allem in Garagen schnell eine schwere oder sogar tödliche Vergiftung zuziehen kann, wenn man die vorgeschriebenen Sicherheitsbestimmungen außer acht läßt.

Anzeichen einer Kohlenmonoxydvergiftung sind: Kopfschmerzen, Schwindelgefühl, Erbrechen, Benommenheit, Angstzustände, Krämpfe, Atemnot, Bewußtlosigkeit.

Kohlenmonoxydvergiftete müssen in jedem Fall sofort in ärztliche Behandlung! Diese Forderung gilt auch dann, wenn die Beschwerden zunächst nur geringfügig erscheinen.

Zur Vermeidung von Vergiftungen ist es auch bei geöffneter Garagentür verboten, Motoren innerhalb der Garage länger laufenzulassen, als es zum Hinausfahren des Fahrzeugs oder zum Erreichen des vorgeschriebenen Parkplatzes in der Garage unvermeidbar notwendig ist.

Beachte:

Bei Standgas ist der Kohlenmonoxydanteil der Auspuffgase größer als bei Vollgas!

Da Kohlenmonoxyd auch in die Fahrerhäuser und in die Aufbauten eindringen kann, ist für ausreichende Frischluftzufuhr zu sorgen. Es darf aber kein anhaltender Zug entstehen.

Verhalten bei Krankheit und Unfall

Beim Auftreten körperlicher Beschwerden meldet sich der Soldat sofort nach dem Wecken bei seinem Gruppenführer beziehungsweise beim UvD. Alle Soldaten, die sich gemeldet haben, werden in ein Kompaniekrankenbuch eingetragen und vom Sanitätsunteroffizier des Bataillons geschlossen zum Medizinischen Punkt geführt. Dort werden sie vom diensthabenden Feldscher untersucht. Leichtere Erkrankungen behandelt der Feldscher selbst, schwerere der Arzt in der Sprechstunde. Die Behandlung erfolgt entweder ambulant oder stationär, je nach Art und Schwere der Krankheit oder des Körperschadens.
Patienten, deren Erkrankungen im Medizinischen Punkt des Regiments nicht behandelt werden können, überweist der Arzt in eine höhere medizinische Einrichtung der Nationalen Volksarmee oder in eine Spezialklinik des zivilen Gesundheitswesens.
Bei schweren Erkrankungen sowie bei Unfällen kann der Erkrankte oder Geschädigte mit Genehmigung des Vorgesetzten unabhängig von der Sprechstunde des Arztes jederzeit zur Behandlung in den Medizinischen Punkt gebracht werden.
Bei *Erkrankungen auf Dienstreise oder im Urlaub* ist das zuständige Wehrkreiskommando zu verständigen, damit der Arzt des Wehrkreiskommandos oder die nächstgelegene medizinische Einrichtung der Nationalen Volksarmee die Behandlung übernehmen kann. Dienstunfähigkeit wegen Krankheit darf nur ein Militärarzt oder ein Vertragsarzt der Nationalen Volksarmee bescheinigen! Nur bei Unfällen oder bei Krankheiten, die wegen drohender Lebensgefahr oder zu erwartender Verschlimmerung des Zustandes sofort ärztlich behandelt werden müssen, darf der Soldat von sich aus die Hilfe ziviler medizinischer Einrichtungen in Anspruch nehmen. Auch in diesem Fall ist das zuständige Wehrkreiskommando umgehend zu benachrichtigen.
Kann ein Soldat wegen Krankheit nicht zum festgesetzten Termin wieder in der Dienststelle sein, dann hat er seinem unmittelbaren Vorgesetzten die Erkrankung und ihre voraussichtliche Dauer sofort telegrafisch zu melden.

Bei der stationären Behandlung in einer medizinischen Einrichtung hat sich der Soldat streng an die Anweisungen des Arztes und des medizinischen Personals sowie an die für die Patienten vorgeschriebene Ordnung zu halten.
Soldaten, die in zivilen medizinischen Einrichtungen behandelt werden, *dürfen* bei Angaben zu Unfallhergängen oder ähnlichem *keine militärischen Geheimnisse* preisgeben.

Medizinische Betreuung

Die medizinische Betreuung umfaßt neben verschiedenen Maßnahmen zur Vorbeugung von Krankheiten und Gesundheitsschäden die Befreiung vom Dienst, die ambulante und stationäre Behandlung in medizinischen Einrichtungen der Armee sowie des zivilen Gesundheitswesens, die Gewährung von Genesungsurlaub und die Kurverschickung. Über die durchzuführenden Maßnahmen entscheidet der zuständige Militärarzt unter Berücksichtigung der Vorschläge behandelnder Fachärzte.
Bei Erkrankungen und Unfällen, die keine dienstliche Ursache haben, erhält der Soldat bis zu einer Gesamtdauer von 90 Tagen im Jahre seine vollen Dienstbezüge weiter. Danach erhält er als Krankengeld die allgemeinen Sätze der Sozialversicherung.
Bei Krankheiten und Unfällen, die eine dienstliche Ursache haben, werden für Soldaten des Grundwehrdienstes der volle Wehrsold bis zur Wiederherstellung der Dienstfähigkeit gezahlt, für Soldaten auf Zeit und Berufssoldaten bis zum neunzigsten Tag der Dienstunfähigkeit.
Vom einundneunzigsten Tag bis zum Ende des zwölften Monats der Dienstunfähigkeit betragen die Leistungen 90 % der Nettodienstbezüge.
Nach diesem Zeitpunkt erfolgt die Zahlung von Krankengeld. Ist die volle Wiederherstellung der Dienstfähigkeit beziehungsweise der Arbeitsfähigkeit nicht möglich, so wird entsprechend dem Prozentsatz der Arbeitsunfähigkeit ein finanzieller Ausgleich in Form von Teil- oder Vollinvalidenrente gezahlt. Bis zum Zeitpunkt der Rentenfestlegung erhält der Soldat seine vollen Dienstbezüge.
Da sich Unfallfolgen manchmal erst nach geraumer Zeit bemerkbar machen, wird vom Medizinischen Dienst für alle Unfälle mit dienstlicher Ursache eine Dienstbeschädigungsliste angelegt, aus der der Unfallhergang und die unmittelbar nach dem

Unfall aufgetretenen Körperschäden ersichtlich sind. Auf Grund dieser Liste kann noch mehrere Jahre nach dem Unfall verantwortlich beurteilt werden, ob inzwischen aufgetretene Beschwerden als Spätfolgen des Unfalls angesehen werden können und eine Unfall- oder Invalidenrente gezahlt werden muß.

Impfungen

Die Impfungen gehören zur medizinischen Betreuung. Sie erhöhen die Abwehrkraft des Körpers gegen Krankheitserreger. Bei der *aktiven Impfung* werden dem Körper stark geschwächte Krankheitserreger oder deren Gifte in ungefährlicher Dosierung zugeführt. Die Krankheitserreger beziehungsweise deren Gifte regen den Körper zur Bildung von Abwehrstoffen an, die dann auch gegen lebensfähigere Krankheitserreger gleicher Art voll wirksam sind.

Bei der *passiven Impfung* werden dem Körper die Abwehrstoffe direkt zugeführt.

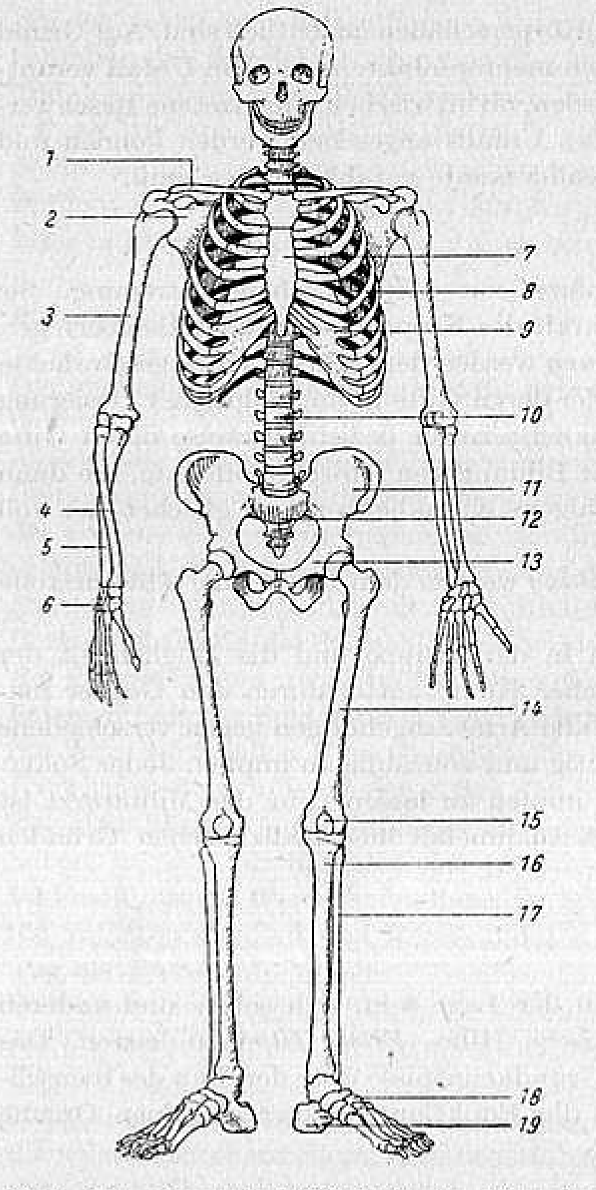
Das Zusammenleben in der Truppe und die Möglichkeit der Anwendung biologischer Kampfmittel durch den Gegner machen es erforderlich, alle Armeeangehörigen gegen verschiedene Krankheiten rechtzeitig und vollzählig zu impfen. Jeder Soldat ist verpflichtet, sich impfen zu lassen. Nur der Militärarzt ist berechtigt, ihn im Ausnahmefall aus medizinischen Gründen davon zu befreien.

Erste Hilfe

Jeder Soldat muß in der Lage sein, sich selbst und anderen dringlichste medizinische Hilfe (*Erste Hilfe*) zu leisten. Das setzt voraus, daß er Grundkenntnisse über den Bau des menschlichen Körpers und die Funktionen seiner einzelnen Organe besitzt.

Aufbau und Organe des menschlichen Körpers

Der menschliche Körper oder Organismus baut sich aus verschiedenen Organen auf, die jeweils bestimmte Aufgaben erfüllen. Das Knochengerüst oder Skelett (Bild 20.1) gibt dem Körper Form und Halt. Es besteht aus einzelnen Knochen, die entsprechend ihrer Aufgabe gelenkig miteinander verbunden oder fest miteinander verwachsen sind. Die Teile des Knochen-

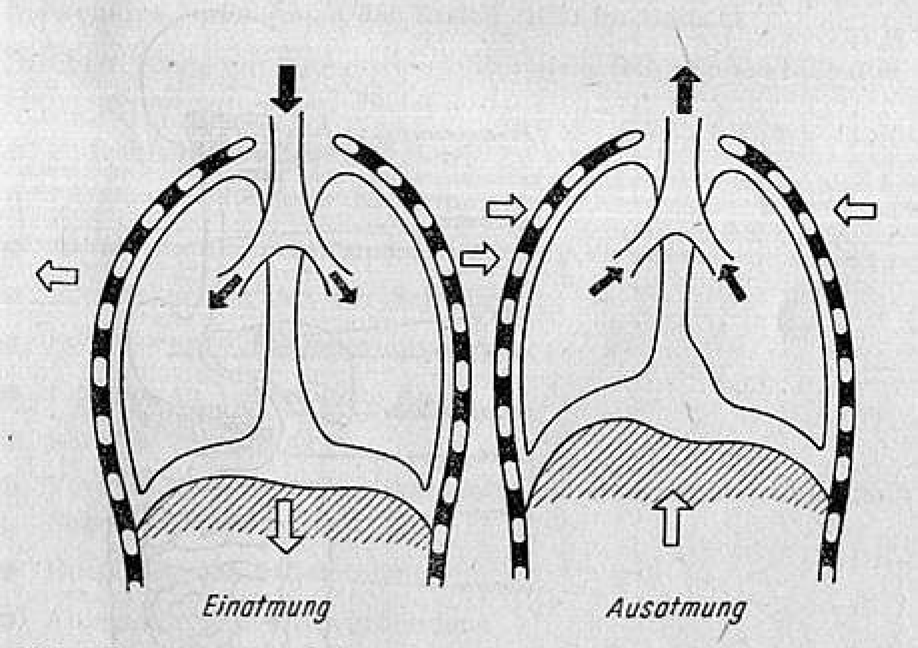


20.1 Knochengerüst (Skelett) des Menschen

gerüstes sind der Schädel, die Wirbelsäule mit dem Brustkorb und dem knöchernen Becken, die Knochen der Arme und die Knochen der Beine. Wie die Schädelknochen das Gehirn schützen, so schützt die Wirbelsäule das Rückenmark. Damit der Rumpf beweglich ist, sind die einzelnen Wirbel gelenkig miteinander verbunden. Der knöcherne Brustkorb umschließt die

Brusthöhle, in der sehr empfindliche, lebenswichtige Organe liegen, von denen die wichtigsten das Herz und die Lunge sind. Die Rippen des Brustkorbes bieten ihnen guten Schutz. Das Herz ist der Motor des Blutkreislaufs, der im Abschnitt „Stillen von Schlagaderblutungen“ (S. 529) näher behandelt wird. In der aus zwei Lungenflügeln bestehenden Lunge findet der Gasaustausch zwischen der Atemluft und dem Blut statt. Das Blut nimmt Sauerstoff auf und gibt Kohlendioxyd ab. Beim Einatmen wird der Lunge Sauerstoff zugeführt und beim Ausatmen das vom Blut abgegebene Kohlendioxyd entfernt. Zwischen Lunge und Brustwand befindet sich ein hauchdünner, mit Flüssigkeit gefüllter Spalt, die sogenannte Pleurahöhle. Gelangt bei durchdringenden Brustkorbverletzungen die Außenluft in diesen Spalt, dann führt der Druckausgleich zwischen Lunge und Pleurahöhle sowie der elastische Zug des Lungengewebes zum Zusammensinken der Lunge. Die Lunge folgt nicht mehr den Bewegungen des Brustkorbes, der Verletzte kann nicht mehr atmen.

Das Herz liegt, größtenteils vom Lungengewebe eingehüllt, im Brustraum. Mit einer kleinen Fläche liegt es an der vorderen

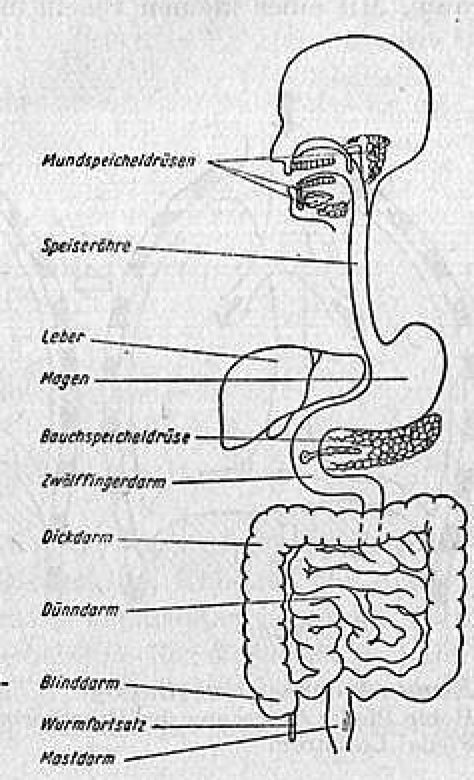


20.2 Einatmung und Ausatmung
Hohle Pfeile: Bewegung des Brustkorbs und des Zwerchfells; volle Pfeile: Luftstrom

Wand des Brustkorbes an. Im ganzen ist es gering von der Mitte nach links verschoben und reicht mit seiner Spitze 2 bis 3 cm unter die linke Brustwarze.

Die zweite große Körperhöhle ist die Bauchhöhle. Ein plattenförmiger Muskel, das Zwerchfell, das der Atmung dient, trennt die beiden Körperhöhlen. Das Zwerchfell ragt kugelförmig in den Brustkorb hinein. Im obersten Teil der Bauchhöhle liegen die empfindlichen Organe gut geschützt. Als wichtigste Organe liegen hier die Leber auf der rechten und der Magen auf der linken Seite. Hinter dem Magen befindet sich die Milz. An der hinteren Bauchwand liegen die Nieren, beiderseits neben den großen zentralen Blutgefäßen des Körpers. Der übrige Bauchraum wird durch die Windungen der Därme ausgefüllt.

Die Verdauungswege beginnen mit dem Mund, setzen sich mit der den Brustraum durchziehenden Speiseröhre, dem Magen, dem Dünn- und dem Dickdarm fort und enden mit dem After (Bild 20.3). In ihnen wird die Nahrung zuerst mechanisch zerkleinert und dann chemisch verändert. Im Darm werden die



20.3 Schematische Darstellung der Verdauungsorgane

Nahrungsstoffe vom Blut aufgenommen. Die Leber und die Bauchspeicheldrüse liefern neben vielen kleinen, in der Darmwand liegenden Drüsen den Verdauungssaft. Die Leber hat aber auch noch andere wichtige Funktionen im Stoffwechsel des Organismus zu erfüllen. Sie wandelt Giftstoffe, die bei der Verbrennung der Nahrungsstoffe in den Zellen entstehen, in weniger giftige Stoffe um. So bildet sie beispielsweise aus den giftigen stickstoffhaltigen Stoffen, die bei der Eiweißverbrennung entstehen, Harnstoff, der dann zusammen mit anderen Abfallprodukten des Stoffwechsels von den Nieren mit dem Harn ausgeschieden wird.

Arme und Beine sind hauptsächlich aus Muskeln und Knochen aufgebaut. Die Muskeln setzen an den Knochen an, und zwar so, daß ein Muskel zwei benachbarte Knochen in den Gelenken gegeneinander bewegen kann. Die Muskeln der Gliedmaßen dienen zusammen mit dem größten Teil der am Rumpf befindlichen Muskeln der Fortbewegung und der Körperhaltung. Knochen und Muskeln zusammen werden daher auch als Bewegungssystem bezeichnet.

Notwendige Maßnahmen der Ersten Hilfe im Gefecht

In einem Krieg mit Massenvernichtungsmitteln können folgende Hilfsmaßnahmen erforderlich werden:

- Aufsuchen des Geschädigten;
- Löschen brennender Kleidung;
- Aufsetzen der Schutzmaske;
- Feststellen der Art der Schädigung;
- Stillen von Schlagaderblutungen;
- Stillen von Venenblutungen;
- künstliche Atmung;
- Verabreichen von Medikamenten aus dem medizinischen Schutzpäckchen;
- Entgiften von Hautstellen;
- Anlegen von Schutzverbänden;
- Anlegen der Schutzbekleidung;
- Schmerzbekämpfung;

- In-Deckung-Bringen des Geschädigten;
- Vorbereitung zum Abtransport.

Die Reihenfolge der einzelnen Maßnahmen entspricht der Dringlichkeit. Nichterforderliche Maßnahmen werden ausgelassen. Unter Berücksichtigung der jeweiligen Lage und der Schwere der einzelnen Schädigungsfaktoren kann es notwendig werden, die eine oder die andere Hilfsmaßnahme vorzuziehen.

Aufsuchen des Geschädigten

Unter der Hilfeleistung für Geschädigte darf die Erfüllung der Gefechtsaufgabe nicht leiden. Deshalb hat die Leistung der Ersten Hilfe auf Anordnung des Vorgesetzten zu erfolgen. Der mit der Hilfeleistung für einen Geschädigten beauftragte Soldat hat befehlsgemäß einen oder mehrere Geschädigte aufzusuchen. Beim Aufsuchen von Geschädigten sind alle Deckungsmöglichkeiten zu nutzen und alle Regeln der Tarnung einzuhalten; der Geschädigte ist so schnell wie möglich aufzusuchen.

Löschen brennender Kleidung

Selbsthilfe:

Großflächige Kleiderbrände löscht der Geschädigte, indem er sich am Boden wälzt. (Nicht losrennen! Dadurch werden Glut oder Flammen nur noch stärker angefacht.) Kleine Brandherde auf der Kleidung werden mit einem Lappen oder einem Ärmel erstickt.

Gegenseitige Hilfe:

Die brennende Kleidung wird durch Überdecken mit einer Zeltbahn, einer Decke oder einem Mantel erstickt.

Aufsetzen der Schutzmaske

Selbsthilfe: (Das Aufsetzen der Schutzmaske wird von jedem Armeeangehörigen beherrscht.)

Gegenseitige Hilfe: In allen Fällen, in denen die Schutzmaske aufgesetzt werden muß (Gasalarm, Kernwaffenalarm, biologischer Wirkungsherd), muß den Geschädigten, die nicht selbst dazu in der Lage sind, geholfen werden. Das geschieht entweder von vorn, indem sich der Helfer über den liegenden Geschädigten kniet, oder von hinten, wozu der Geschädigte aufgesetzt werden muß.



20.4 *Aufsetzen der Schutzmaske bei Kopfverwundeten*
a) Abdecken von Mund und Nase mit einem feuchten Tuch; b) Verbinden der Kopfwunde; c) Vorbereiten der Schutzmaske; d) Aufsetzen der Schutzmaske

Kopfverwundungen können das sofortige Aufsetzen der Schutzmaske unmöglich machen. Sie müssen erst verbunden werden. Während der Zeit des Verbindens der Kopfwunde muß verhindert werden, daß der Geschädigte radioaktiven Staub oder chemische Kampfstoffe einatmet. Zu diesem Zweck sind ihm Mund und Nase mit einem angefeuchteten Taschentuch abzudecken. Jeder Soldat hat deshalb ständig ein sauberes Taschentuch bei sich zu haben. Angefeuchtet wird es mit dem Feldflascheninhalt. (Offene Gewässer können aktiviert oder vergiftet sein!) Nach dem Verbinden der Kopfwunde wird die Schutzmaske vorbereitet, das feuchte Tuch abgenommen und sofort die Maske aufgesetzt. Kann die Schutzmaske nach dem Verbinden immer noch nicht aufgesetzt werden, dann muß der behelfsmäßige Atemschutz liegenbleiben und mit einer Binde (Verbandpäckchen) befestigt werden.

Beim Vorhandensein chemischer Kampfstoffe reicht ein angefeuchtetes Tuch nicht aus, sondern es muß die Notatmung durchgeführt werden: Der Geschädigte nimmt den abgeschraubten Maskenfilter in den Mund und atmet durch ihn ein. Die Nase wird beim Einatmen zugehalten (Bild 20.5); ausgeatmet wird durch die Nase.

Wenn Kampfstoffspritzer auf die Gesichtshaut gelangt sind, wird für die Dauer der Hautentgiftung ähnlich verfahren.



20.5 Notatmung während der Entgiftung der Gesichtshaut

Feststellen der Art der Schädigung

Selbsthilfe: Feststellen, ob geschädigte Gliedmaßen noch aktiv beweglich sind, wo Blutungen sind und wie stark.

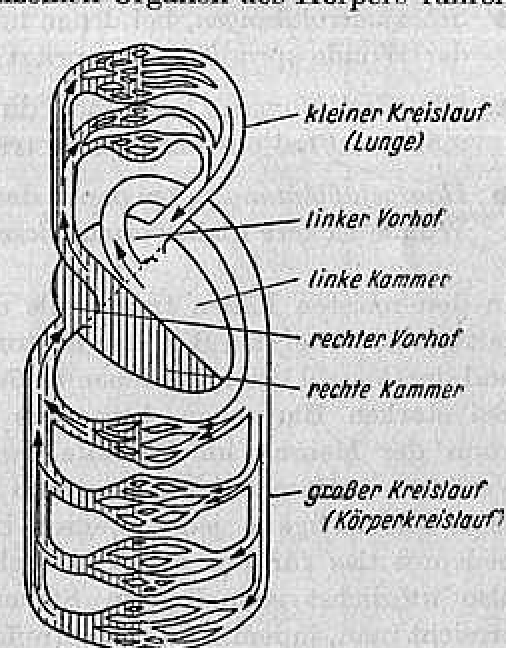
Gegenseitige Hilfe: Betrachten des Geschädigten mit einem kurzen, aber alles umfassenden Blick. Geschädigte, die bei Bewußtsein sind und sprechen können, werden nach der Stelle der Schmerzen gefragt. Bei Bewußtlosen wird der Puls gefühlt und festgestellt, ob sie selbständig atmen.

Das Feststellen der Schädigung darf die übrigen Hilfsmaßnahmen nicht unnötig verzögern. Der Hilfeleistende soll sich lediglich grob orientieren, welche Maßnahmen vordringlich zu treffen sind. In den meisten Fällen werden die Geschädigten dem Hilfeleistenden ohnehin bereits von selbst Angaben über ihren Zustand machen.

Stillen von Schlagaderblutungen

Jede Verwundung ist mit einer Durchtrennung von Blutgefäßen verbunden. Die Gefährlichkeit und die Art der dadurch verursachten Blutung hängen davon ab, welcher Teil des Blutkreislaufs in welchem Umfang betroffen wurde.

Anfang und Ende des Blutkreislaufs ist das Herz. Es pumpt unter erheblichem Druck Blut in die Schlagadern (Arterien), die dieses Blut zu den einzelnen Organen des Körpers führen.



20.6 Der Blutkreislauf

Auf dem Wege zu den Organen verästeln sich die Blutgefäße immer weiter, bis sie schließlich in den Organen nur noch haardünn sind (Haargefäße). Von hier aus sammeln sich die Gefäße wieder zu immer stärker werdenden Blutadern (Venen), die das Blut zum Herzen zurückführen. Da die Blutgefäße dem Blutstrom Widerstand entgegensetzen, der um so mehr wächst, je dünner die Gefäße werden, nimmt der Druck des vom Herzen kommenden Blutes beim Vordringen in die Verästelungen der Blutgefäße ständig ab. Während man in den Schlagadern die von der rhythmischen Herztätigkeit hervorgerufenen Druckwellen als Puls fühlen kann, fließt das Blut infolge der Druckabnahme, die in den dünnen Gefäßen der Organe am stärksten ist, auf dem Rückweg zum Herzen, also in die Blutadern, fast gleichmäßig. Die Druckwelle ist in den Blutadern nicht mehr als Puls fühlbar.

Nachdem das Blut aus den Organen zum Herzen zurückgeflossen ist, wird es der Lunge zugeleitet, in der es Kohlendioxyd abgibt und mit Sauerstoff angereichert wird. Von der Lunge fließt es wieder zum Herzen zurück. Der Kreislauf beginnt von vorn.

Aus der Beschreibung des Blutkreislaufs ergeben sich drei Arten von Wundblutungen:

- *Schlagaderblutungen*, bei denen hellrotes Blut stoßweise aus der Wunde sprudelt oder spritzt;
- *Blutaderblutungen*, bei denen dunkelrotes Blut im gleichmäßigen Fluß aus der Wunde tritt;
- *Haargefäßblutungen*, bei denen das Blut nur langsam aus der Wunde sickert (daher auch *Sickerblutung* genannt).

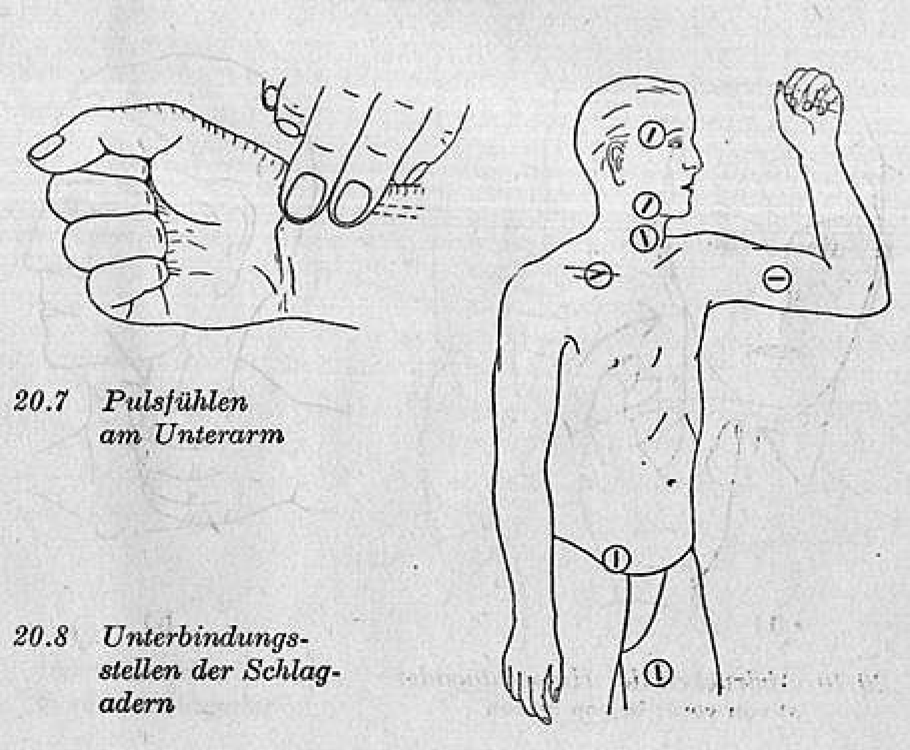
In den meisten Fällen treten alle drei Blutungsarten gleichzeitig auf, wobei das Bild der Blutung von der Art, der Größe und der Anzahl der betroffenen Gefäße bestimmt wird.

Bei starken Blutungen, besonders bei Schlagaderblutungen, kann der Mensch im Verlaufe weniger Minuten verbluten. Verliert ein Geschädigter innerhalb kurzer Zeit bis zur Hälfte seine Blutmenge — jeder Mensch besitzt etwa 6 Liter —, so bedeutet das für ihn den Tod. Schlagaderblutungen müssen also möglichst schnell zum Stehen gebracht werden. Das erreicht man, indem man die betreffende Schlagader herzwärts

der Blutung abdrückt oder abbindet. Beide Methoden müssen von jedem Soldaten bis zur sicheren Beherrschung geübt werden. Die Wirksamkeit des Abdrückens (der Abschnürung) ist, vom Herzen aus gesehen, hinter der Stelle des Abdrückens (der Abschnürung) zu kontrollieren (Bild 20.7). Die Unterbindung der Schlagader ist wirksam, wenn der Puls nicht mehr zu fühlen ist. Aus den Bildern 20.8 bis 20.13 ist ersichtlich, wo und wie die verschiedenen Schlagadern abzudrücken oder auch abzubinden sind. Die Abschnürung wird im allgemeinen über der Kleidung angelegt.

Das Abdrücken einer Schlagader mit der Hand erfordert großen Kraftaufwand und ist daher nur für kurze Zeit durchzuhalten. Trotzdem ist die Methode des Abdrückens mit der Hand unbedingt sofort anzuwenden, damit nicht erst größerer Blutverlust entsteht.

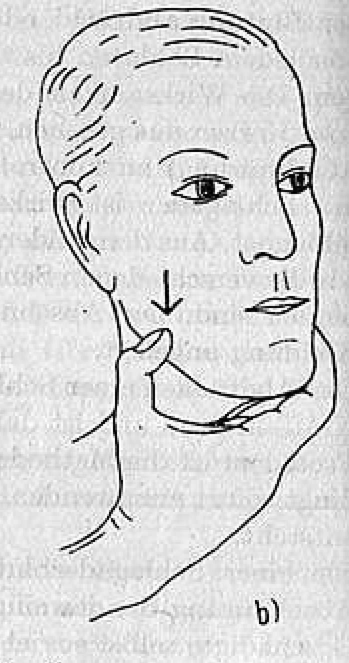
Bei einer Schlagaderblutung ist stets für möglichst schnelle Abschnürung der jeweiligen Schlagader zu sorgen. Bringt der Geschädigte selbst soviel Kraft auf, die betreffende Schlagader abzudrücken, dann kann der Hilfeleistende die Abschnürung



20.7 Pulsfühlen am Unterarm

20.8 Unterbindungsstellen der Schlagadern





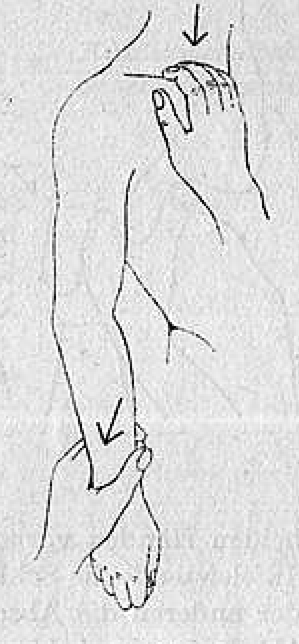
20.9 Abdrücken von Schlagadern am Kopf
a) Schläfenschlagader; b) Gesichtsschlagader



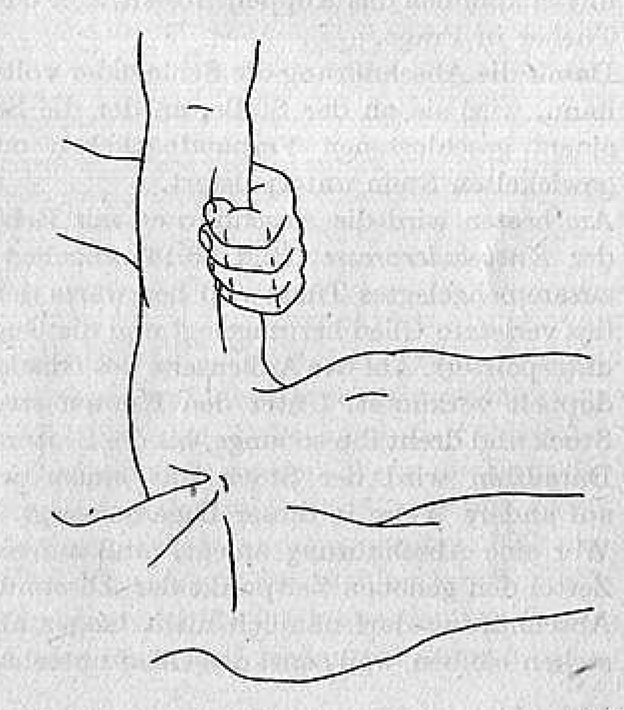


20.10 Abdrücken der Halsschlagader
a) von vorn; b) von hinten

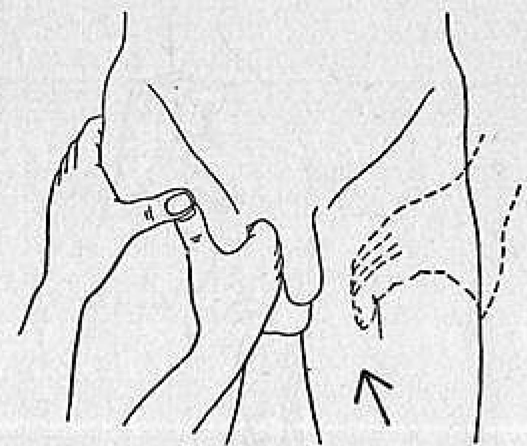




20.11 Abdrücken der Unterschlüsselbeinschlagader
a) mit einer Hand; b) mit zwei Händen

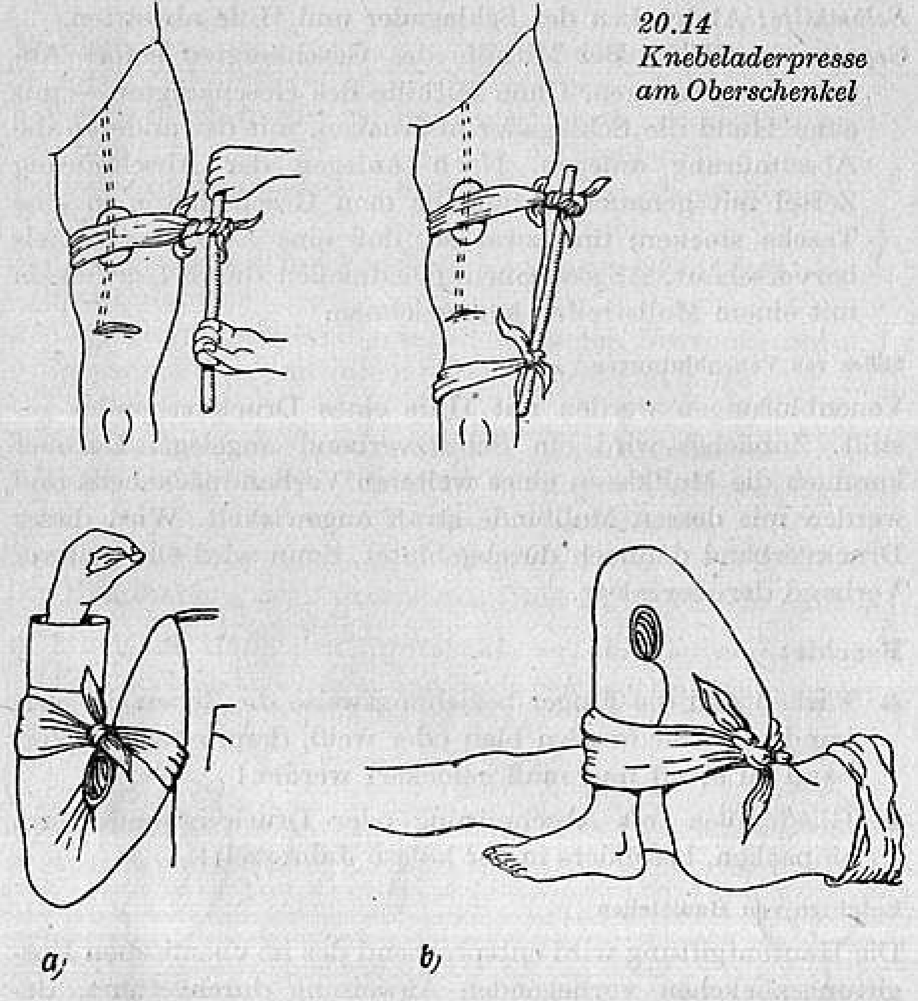


20.12
Abdrücken der
Oberarmschlagader



20.13 Abdrücken der Oberschenkelschlagader
Links: in der Leistenbeuge mit zwei Händen; rechts: am Oberschenkel mit einer Hand

mit beiden Händen vorbereiten und anlegen; andernfalls muß der Hilfeleistende die Schlagader mit einer Hand abdrücken und mit der anderen die Abschnürung vorbereiten.
Die Abschnürung wird in den meisten Fällen mit Behelfsmitteln vorgenommen werden müssen. Dünnes Bandmaterial (Bindfaden, Draht usw.) darf nicht verwendet werden, weil es einschneidet und somit weitere Schäden verursacht. Als Behelfsmittel kommen das Koppel, Hosenträger oder zusammengelegte Tücher in Frage.
Damit die Abschnürung die Schlagader vollständig unterbinden kann, wird sie an der Stelle, an der die Schlagader liegt, mit einem geschlossenen Verbandpäckchen oder einem in Stoff gewickelten Stein unterpolstert.
Am besten wird die Abschnürung mit Behelfsmitteln in Form der *Knebeladerpresse* (Bild 20.14) angelegt. Ein entsprechend zusammengelegtes Tuch wird herzwärts der Blutungsstelle um das verletzte Glied herumgelegt und die Gegend der Schlagader unterpolstert. Auf der Außenseite des Gliedes werden die Enden doppelt verknotet. Unter den Knoten steckt man nun einen Stock und dreht ihn so lange, bis die Blutung steht (Bild 20.15). Daraufhin wird der Stock mit einem weiteren Tuch oder auf andere Weise in dieser Lage befestigt.
Wer eine Abschnürung anlegt, muß auf einem beizugebenden Zettel den genauen Zeitpunkt der Abschnürung angeben. Eine Abschnürung darf nämlich nicht länger als zwei Stunden bestehen bleiben, weil sonst das Glied unterhalb der Abschnürung



20.14 Knebeladerpresse am Oberschenkel

***20.15** Abbinden von Schlagadern*
a) in der Ellenbeuge; b) in der Kniekehle

abstirbt. Besteht längere Zeit keine Möglichkeit zum Abtransport des Geschädigten, dann muß die Abschnürung spätestens alle zwei Stunden geöffnet werden. Dabei muß die Schlagader für die Zeit der Öffnung abgedrückt werden. Wenn die Haut der abgeschnürten Gliedmaßen wieder warm wird und sich rötet, dann kann die Abschnürung erneut angelegt werden. Hält der Geschädigte die Abschnürung wegen der nach einiger Zeit einsetzenden starken Schmerzen nicht so lange aus, dann muß man sie in kürzeren Abständen lösen und wieder neu anlegen.

Selbsthilfe: Abdrücken der Schlagader und Hilfe abwarten.

Gegenseitige Hilfe: Bei Mithilfe des Geschädigten sofort Abschnürung anlegen. Ohne Mithilfe des Geschädigten — mit einer Hand die Schlagader abdrücken, mit der anderen die Abschnürung anlegen. Nach Anlegen der Abschnürung Zettel mit genauer Zeitangabe dem Geschädigten in eine Tasche stecken, und zwar so, daß eine Ecke des Zettels hervorschaut. Abgeschnürte Gliedmaßen durch Umwickeln mit einem Mullstreifen kennzeichnen.

Stillen von Venenblutungen

Venenblutungen werden mit Hilfe eines Druckverbandes gestillt. Zunächst wird ein Schutzverband angelegt. Darüber kommen die Mullkissen eines weiteren Verbandpäckchens und werden mit dessen Mullbinde straff angewickelt. Wird dieser Druckverband dennoch durchgeblutet, dann wird ein weiterer Verband darübergelegt.

Beachte:

- Färben sich die Finger beziehungsweise die Zehen der verbundenen Gliedmaßen blau oder weiß, dann sitzt der Verband zu straff und muß gelockert werden!
- Gliedmaßen mit Abschnürung oder Druckverband warm einpacken, besonders in der kalten Jahreszeit!

Entgiften von Hautstellen

Die Hautentgiftung wird entsprechend der im chemischen Entgiftungspäckchen vorliegenden Anweisung durchgeführt. Besonders ist darauf zu achten, daß auf der Haut nicht gerieben, sondern nur getupft werden darf. Bei der Entgiftung von Kampfstoffspritzern auf der Gesichtshaut ist zu beachten:

Selbsthilfe: Notatmung durchführen (Filter in Mund, Nase zuhalten).

Gegenseitige Hilfe: Entgiften der Kampfstoffspritzer auf der Gesichtshaut. Diese Hautstellen danach mit Mull oder mit einem sauberen Taschentuch überdecken und sofort die Schutzmaske aufsetzen.

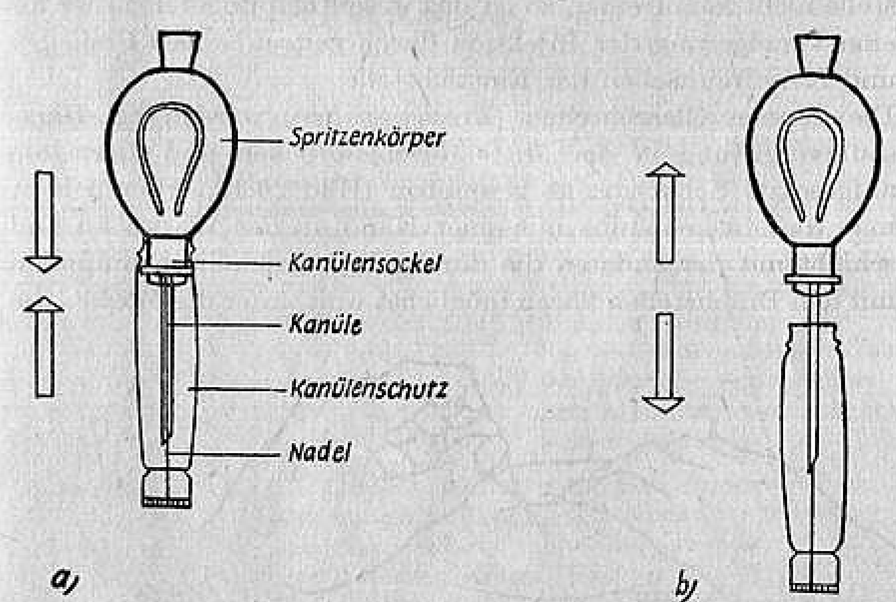
Verabreichen von Medikamenten (medizinisches Schutzpäckchen)

Jeder Soldat hat in seiner Ausrüstung ein medizinisches Schutzpäckchen mit folgendem Inhalt:

Medikamente	Anwendung
5 Plastspritzen mit rotem Spritzenkörper	gegen nervenschädigende Kampfstoffe
1 Plastspritze mit blauem Spritzenkörper	gegen Blausäurevergiftung
1 Plastspritze mit farblosem Spritzenkörper	gegen Schmerzen
1 Augentropfpipette mit rotem Spritzenkörper und rotem Kanülenschutz	gegen Nervenkampfstoffe im Auge
3 Brechampullen	gegen Blausäure
6 Tabletten	gegen lungenschädigende Kampfstoffe

Die Handhabung der *Plastspritzen* (Bild 20.16) ist sehr einfach:

- Mit einer Hand den Spritzenkörper, mit der anderen den Kanülenschutz erfassen und beide Spritzenteile mit leichtem



20.16 Vorbereiten der Plastspritze zur Injektion
a) Wenn Spritzenkörper und Kanülenschutz gegeneinandergedrückt werden, dann durchsticht die in die Kanüle hineinragende Nadel den Spritzenkörper und bahnt der Injektionsflüssigkeit den Weg in die Kanüle; b) nach Herabziehen des Kanülenschutzes vom Kanülensockel ist die Spritze gebrauchsfertig

Druck gegeneinanderdrücken, bis ein fühlbarer Widerstand überwunden ist.

- Kanülenschutz abziehen.
- Spritze mit der Kanüle senkrecht nach unten halten, mit der freien Hand durch den Kampfanzug hindurch die Haut des Oberschenkels erfassen und leicht anheben.
- Kanüle der Spritze durch den Kampfanzug hindurch herzhaft in die angehobene Haut des Oberschenkels hineinstoßen und Spritzeninhalt mit Daumen und Zeigefinger unter mäßigem Druck aus dem Spritzenkörper herausdrücken (Bild 20.17). Läßt sich der Inhalt nicht herausdrücken, Kanüle wenige Millimeter zurückziehen und Spritzenkörper erneut zusammendrücken.

Bei der Anwendung der Plastspritzen ist größte Schnelligkeit geboten! Deshalb werden die Plastspritzen entgegen allen medizinischen Gepflogenheiten auch gleich durch den Kampfanzug oder die Uniform eingestochen. Wenn dabei die Einstichstelle nicht keimfrei ist, so ist das wesentlich ungefährlicher als eine Verzögerung der Injektion durch zeitraubendes Freilegen und Keimfreimachen der Einstichstelle.

Die dünnen Glasröhrchen (*Brechampullen*) werden bei Blausäurevergiftung in der Mitte durchgebrochen und unter die aufgesetzte Schutzmaske geschoben (Bild 20.18). Hierzu hebt man die Maskenhaube mit einer Hand an der Wange an und schiebt mit der anderen die durchgebrochenen Brechampullen mit den Bruchstellen voran möglichst weit unter die Maske. Die



20.17 Injektion mit der Plastspritze

aus dem Röhrchen steigenden Dämpfe, die zusammen mit der Atemluft eingeatmet werden, wirken der Blausäurevergiftung entgegen.

Erste Hilfe beim Einsatz chemischer Kampfstoffe

Kampfstoffgruppe	Erkennung	Erste Hilfe; wichtige Hinweise
Augenreizstoffe	Sofortiger starker Tränenfluß; Fremdkörpergefühl im Auge	Augen mit dem Feldflascheninhalt (noch besser mit 3 %iger Natronlösung) spülen.
Nasenrachenreizstoffe	Schmerzen in Brust, Stirn, Oberkiefer, Gaumen und Zähnen; muffiger Geruch; Nasen- und Rachenreiz, Husten, Niesen; Nasenschleim- und Speichelfluß; Erbrechen.	Mund spülen und gurgeln mit Feldflascheninhalt (noch besser mit 3 %iger Natronlösung); falls vorhanden, heiße Milch trinken.
lungenschädigende Kampfstoffe	Fauliger Obstgeruch; Zigaretten schmecken nicht mehr; Kratzgefühl im Hals; eventuell Erbrechen; nach einiger Zeit Atemnot.	Alle Tabletten aus dem medizinischen Schutzpäckchen schlucken; ruhig und warm legen. Keine künstliche Atmung! Nur liegend transportieren!
Blutgifte (Blausäure)	Schwacher Mandelgeruch (aber nicht immer!); Kopfschmerz, Schwindel, Schwäche; Speichelfluß; Atemnot, Übelkeit.	Brechampullen des medizinischen Schutzpäckchens zerbrechen und unter die Schutzmaske schieben, in Abständen von 2 bis 3 Minuten mehrere Ampullen; Injektion mit blauer Plastspritze aus dem medizinischen Schutzpäckchen; Haut bürsten oder reiben; künstliche Atmung; wenn möglich, Sauerstoffzufuhr.
Hautgifte	Knoblauch- oder Geraniengeruch; ölige, gelbliche oder farblose Tröpfchen an der Kleidung und im Gelände; Hautrötung; Blasenbildung; Nasenrachenreizung.	Hautentgiftungsmittel aus dem chemischen Schutzpäcken anwenden. *Im Auge:* Mit Feldflascheninhalt (noch besser mit 3 %iger Natronlösung) spülen. *In der Lunge:* Siehe lungenschädigende Kampfstoffe.

Kampfstoffgruppe	Erkennung	Erste Hilfe; wichtige Hinweise
Nervengifte	Plötzlich laufende Nase; verschwommenes Sehen, Pupillenverengung; Brustbeklemmung, Atemnot; Muskelzuckungen	Injektionen mit roten Plastspritzen (maximal 3 Stück nacheinander), bis die Pupillen deutlich weit sind und bleiben; Nervenkampfstoffentgiftungsmittel aus dem chemischen Schutzpäckchen anwenden; wenn notwendig, künstliche Atmung. *Im Auge:* Zusätzlich in jedes Auge 2 Tropfen aus der roten Augentropfpipette träufeln. *Bei Aufnahme mit der Nahrung:* Zusätzlich Erbrechen hervorrufen.

Künstliche Atmung

Künstliche Atmung wird angewendet, wenn die natürliche Atmung aussetzt; das kommt bei Vergiftungen durch Blausäure, Nervenkampfstoffe oder Kohlenmonoxyd sowie beim Ertrinken vor. Längeres Aussetzen der Atmung führt zum Tod. Rechtzeitig und richtig vorgenommene künstliche Atmung kann den Tod jedoch in vielen Fällen verhindern. Deshalb muß jeder Soldat die verschiedenen Methoden der künstlichen Atmung beherrschen.

Bei der künstlichen Atmung, die die fehlende natürliche ersetzen soll, kommt es darauf an, der Lunge des Geschädigten im natür-



20.18 Einschieben von Brechampullen zwischen Maskenhaube und Wange





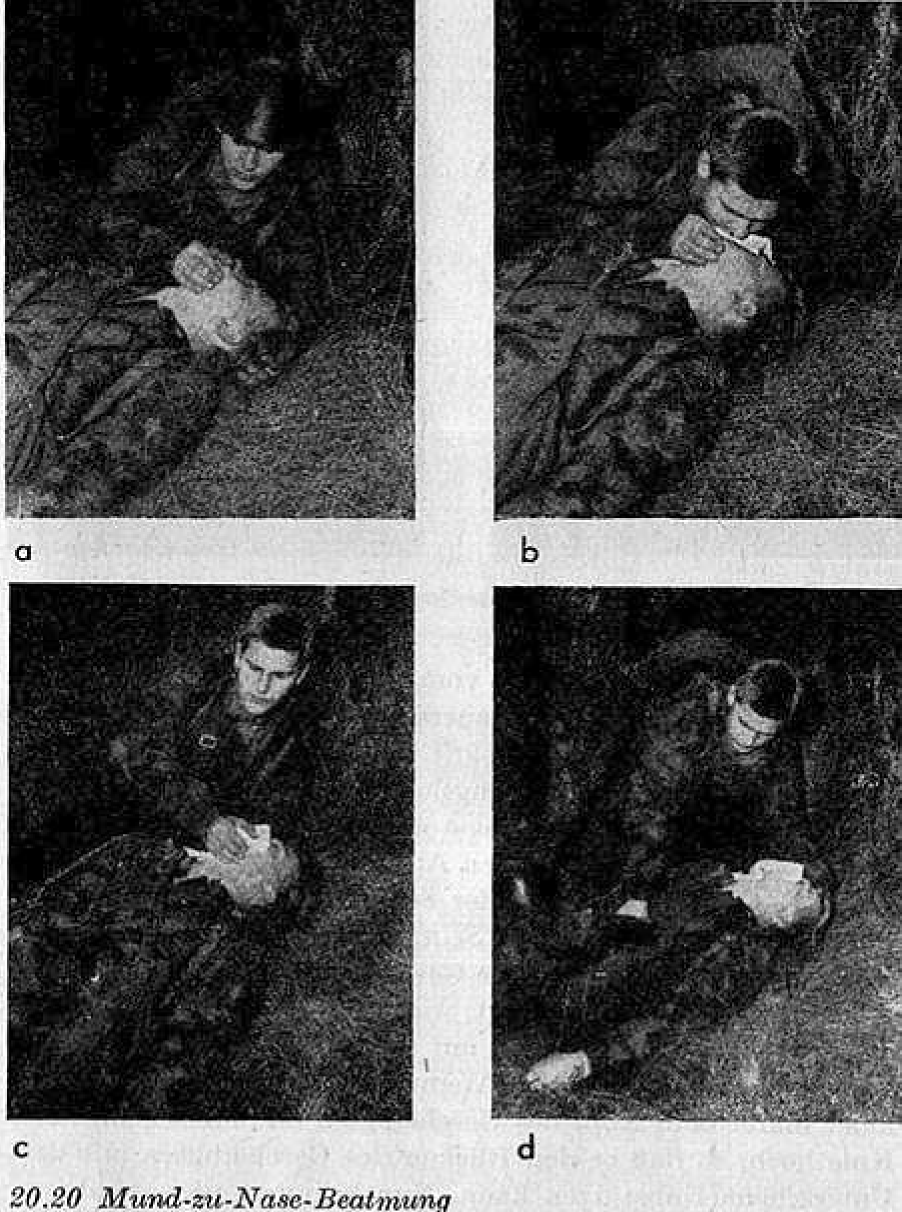
20.19 Entfernen des Wassers aus den Atemwegen eines Ertrunkenen
a) bei einer schwachen Person; b) bei einer schweren Person

lichen Atemrhythmus (etwa 16mal in der Minute) Luft zuzuführen. Das geschieht durch Einblasen von Luft (Mund-zu-Nase-Beatmung oder Mund-zu-Mund-Beatmung) oder durch Arm- und Rippenbewegungen. Künstliche Atmung setzt offene Luftwege beim Geschädigten voraus. Sind sie durch Wasser, Schlamm oder Speichel, durch ein künstliches Gebiß oder durch die zurückgesunkene Zunge blockiert, so müssen sie vorher freigelegt werden.

Eingedrungenes Wasser entfernt der Helfer, indem er den Geschädigten in der Hüftgegend anhebt. Der Kopf des Geschädigten muß dabei tief liegen. Ist der Geschädigte nicht zu schwer, so legt ihn sich der Helfer über das aufgestellte Knie (Bild 20.19a) und klopft ihm zur Unterstützung des Wasserablaufs mit der flachen Hand auf den Rücken. Wenn der Geschädigte sehr schwer ist, dann wird er auf den Bauch gelegt; der Helfer stellt sich in Grätschstellung über ihn und hebt ihn mehrmals in der Hüfte an (Bild 20.19b).

Schlamm wird mit mullumwickeltem Zeigefinger aus der Mundhöhle entfernt. Ein künstliches Gebiß wird vorsichtig herausgenommen. Uniform- und Bekleidungsstücke, die die Atmung erschweren können, werden sofort geöffnet.

Die *Mund-zu-Nase-Beatmung* (Mund-zu-Mund-Beatmung) ist die wirkungsvollste und einfachste Methode der künstlichen Atmung. Sie ist deshalb vorzugsweise anzuwenden, wenn Geschädigter und Helfer keine Schutzmasken tragen müssen.
Bei der Mund-zu-Nase-Beatmung kniet der Helfer neben dem Kopf des auf dem Rücken liegenden Geschädigten. Er hält dessen Kopf mit der einen Hand am Scheitel, mit der anderen am Kinn – der Daumen liegt über dem geschlossenen Mund – und beugt ihn weit in den Nacken, damit die Atemwege geöffnet werden (Bild 20.20a). Dann atmet er schnell und tief ein, setzt seinen Mund auf die Nasenöffnung des Geschädigten und atmet durch den Mund in die Nasenöffnung des Geschädigten aus, bis sich dessen Brustkorb zu heben beginnt (Bild 20.20b). Während er nun den Mund von der Nasenöffnung des Geschädigten abhebt und erneut tief Luft holt, atmet der Geschädigte infolge der Elastizität seines Brustkorbes selbständig aus (Bild 20.20c). Die Kopfhaltung des Geschädigten ist dabei unverändert beizubehalten. Gleichzeitig beobachtet der Helfer den Geschädigten, um an der Bewegung des Brustkorbs und am Ausatemgeräusch die Wirksamkeit der Beatmung festzustellen. Nachdem der Helfer eingeatmet hat, bläst er dem Geschädigten wieder in gleicher Weise Luft ein.
Anfangs ist dem Geschädigten 10- bis 12mal rasch hintereinander Luft einzublasen; dann geht man zum normalen Atemrhythmus von etwa 16 Atemzügen je Minute über.
Die künstliche Atmung führt manchmal erst nach 3 Stunden zum Erfolg! Sie ist deshalb so lange fortzusetzen, bis der Geschädigte wieder selbständig atmet oder bis der Arzt den Tod feststellt.
Wie bereits erwähnt, ist dem Geschädigten nur so viel Luft einzublasen, bis sich sein Brustkorb zu heben beginnt. Wird mehr Luft eingeblasen, so wird sie in den Magen des Geschädigten gedrückt. Wenn man befürchtet, zuviel Luft eingeblasen zu haben, dann dreht man den Kopf des Geschädigten zur Seite, öffnet ihm den Mund und drückt ihm mit der flachen Hand auf die Magengegend unterhalb des linken Rippenbogens (Bild 20.20d). Dadurch entweicht die eventuell in den Magen gedrungene Luft.
Wenn die Nase des Geschädigten verstopft ist, wird ihm die Luft durch den Mund eingeblasen.



20.20 Mund-zu-Nase-Beatmung
a) Haltung des Kopfes; b) Einblasen der Luft; c) Ausatmen lassen; d) Herausdrücken von Luft aus dem Magen

Aus hygienischen Gründen kann man einige Lagen Mull oder ein sauberes Taschentuch über die Nasenöffnung und den Mund des Geschädigten legen und die Luft dort hindurch einblasen.
Die weitverbreitete Auffassung, daß die Mund-zu-Nase-Beat-





20.21 Einarmbeatmung in Seitenlage
a) Einatmen; b) Ausatmen

mung ungeeignet ist, weil die vom Helfer ausgeatmete Luft für den Geschädigten zuwenig Sauerstoff enthält, ist unbegründet und falsch. Die Einatmungsluft besteht zu 21 Prozent aus Sauerstoff, und die Ausatmungsluft enthält im Mittel 16 Prozent Sauerstoff. Dieser Sauerstoffgehalt der Ausatmungsluft genügt vollauf zur künstlichen Atmung.

Wenn Geschädigter und Helfer Schutzmasken tragen müssen, wird *das Einarmverfahren in Seitenlage* angewandt. Bei rechtsseitiger Verwundung wird der Geschädigte auf die rechte Seite gelagert. Damit er besser liegt, wird sein linkes Bein nach vorn angewinkelt. Der Kopf sinkt auf die rechte Schulter; dadurch kann die Zunge nicht die Atemwege blockieren. Der Helfer kniet hinter dem Kopf des Geschädigten und stellt sein linkes Knie hoch, so daß er den Rücken des Geschädigten mit dem Unterschenkel abstützen kann. Nun beginnen die Atembewegungen: Der linke Arm des Geschädigten wird im Ellenbogengelenk gebeugt und unter leichtem Zug nach hinten und oben über den Kopf gehoben (Bild 20.21a) — der Geschädigte atmet ein. Nach einer kurzen Pause führt der Helfer den Arm wieder abwärts und drückt den Ellenbogen 2 Sekunden lang auf die Brust des Geschädigten (Bild 20.21b) — der Geschädigte atmet aus. Diese Atembewegungen werden im normalen Atemrhyth-

mus (16mal in der Minute) pausenlos fortgesetzt, bis der gewünschte Erfolg eintritt oder der Arzt den Tod feststellt.
Wenn der Geschädigte eine linksseitige Verwundung hat, wird er auf die linke Seite gelagert, der Helfer stützt seinen Rücken mit dem rechten Unterschenkel ab, und die Atembewegungen werden mit dem rechten Arm des Geschädigten durchgeführt.

Maßnahmen bei Gefahr des Ertrinkens

- Bergen aus dem Wasser.
- Öffnen beengender Kleidungsstücke (Kragen, Koppel).
- Reinigen der Mundhöhle (Schlamm, Speichel, künstliches Gebiß).
- Entfernen eingedrungenen Wassers aus den Luftwegen;
- Richtige Lagerung.
- Künstliche Atmung, bis die selbsttätige Atmung wieder ausreichend einsetzt oder bis ein Arzt den Tod feststellt.
- Nach Wiederkehr des Bewußtseins Wärmezufuhr (Decken, heiße Getränke).

Anlegen von Schutzverbänden

Wunden sind nicht nur zur Blutstillung schnell zu verbinden, sondern auch deshalb, weil durch sie leicht Schmutz, Krankheitserreger und chemische sowie radioaktive Kampfstoffe in den Körper eindringen können.
Wunden dürfen nicht mit den Fingern berührt und auch nicht ausgewaschen werden. Splitter, Geschosse, Kleidungsfetzen usw. werden nicht entfernt. Zum Verbinden darf nur keimfreies Verbandmaterial verwendet werden. Hierzu ist jeder Soldat im Besitz von zwei Verbandpäckchen.

Beachte:

> Bei der gegenseitigen Hilfe sind stets die Verbandpäckchen des Geschädigten zu verwenden! Nur wenn diese nicht ausreichen oder wenn sie nicht aufzufinden sind, dürfen die eigenen Verbandpäckchen genommen werden.

Behandlung mit Salbe oder Puder ist bei der Erweisung der Ersten Hilfe verboten. Auch Brandwunden dürfen nur mit dem Inhalt der Verbandpäckchen verbunden werden. Keinesfalls darf an der Haut festgebrannte Kleidung abgelöst werden!

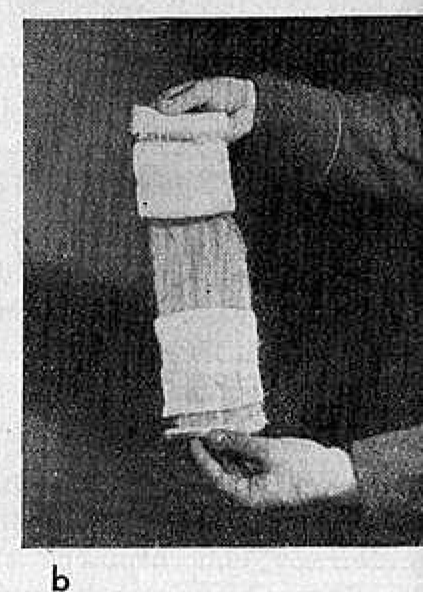
Große Brandwunden sollen stets vom Sanitäter verbunden werden. Nur im Notfall dürfen sie mit sauberer Wäsche verbunden werden.

Mit dem Verbandpäckchen wird ein Verband folgendermaßen angelegt:

- Hülle des Verbandpäckchens am Einschnitt aufreißen und die Binde herausnehmen (Bild 20.22a).



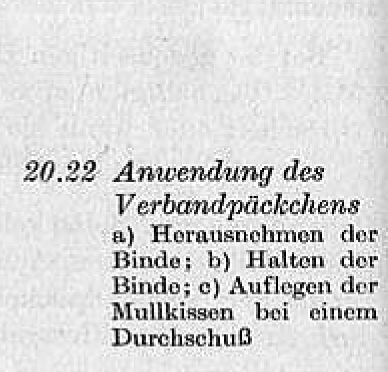
a



b



c



20.22 Anwendung des Verbandpäckchens
a) Herausnehmen der Binde; b) Halten der Binde; c) Auflegen der Mullkissen bei einem Durchschuß

- Mit der einen Hand die Bindenrolle, mit der anderen das Bindenende erfassen (Bild 20.22b).
- Mullkissen, ohne die Auflageflächen mit den Fingern zu berühren, auf die Wunde legen. (Mullkissen sind vorsichtig an den Ecken anzufassen!) Bei Durchschüssen das verschiebbare Mullkissen so weit von dem festen wegschieben, daß ein Kissen auf den Einschuß, das andere auf die Ausschußwunde gelegt werden kann (Bild 20.22c).
- Mullkissen mit der Binde festwickeln und das Bindenende verknoten oder mit einer Sicherheitsnadel befestigen.

Verbände werden unter der Kleidung angelegt (größere Brandwunden ausgenommen). Dazu wird nötigenfalls die Kleidung aufgerissen oder aufgeschnitten. Am besten trennt man die Nähte auf. Die aufgetrennten Kleidungsteile werden mit den letzten Bindengängen mit festgewickelt.

Bei größeren Wunden müssen beide Verbandpäckchen verwendet werden. Notfalls kann auch ein sauberes Taschentuch oder ähnliches benutzt werden.

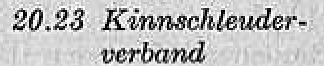
In der Selbsthilfe reißt man das Verbandpäckchen, wenn man nur noch mit einer Hand hantieren kann, mit den Zähnen auf.

Bauchwunden: Heraushängende Eingeweide dürfen nicht berührt oder mit Mull in die Bauchhöhle zurückgedrückt werden! Sie werden vorsichtig (nicht straff!) an den Leib gewickelt. Bauchverwundete werden mit gebeugten Knien und etwas erhöhtem Kopf gelagert. Dazu schiebt man eine zusammengerollte Decke unter die Knie. **Bauchverwundete dürfen nichts trinken!**

Brustkorbverwundungen: Wunden, die den Brustkorb öffnen, stören den Atemmechanismus und müssen daher luftdicht verbunden werden. Dazu wird die Wunde mit der Hülle des Verbandpäckchens abgedeckt, Innenseite auf die Wunde. Darüber kommen die Mullkissen, die mit der Binde festgewickelt werden. Brustkorbverwundete werden mit erhöhtem Oberkörper gelagert.

Kopfwunden: Unterkieferverwundungen werden mit einem Schleuderverband fixiert (Bild 20.23). Kopfverwundete mit Blutungen im Mund und im Nasenrachenraum werden mit aufgerichtetem Oberkörper gelagert, damit kein Blut in die Luftröhre gelangt.





20.23 Kinnschleuderverband

Bei Schädelverletzungen kann Hirnmasse austreten. Sie darf nicht mit den Fingern berührt werden! Mit dem großen Verbandpäckchen wird die ausgetretene Gehirnmasse locker abgedeckt.

Anlegen der Schutzbekleidung

In aktiviertem oder kampfstoffverseuchtem Gelände werden die Geschädigten in ihren Schutzumhang eingehüllt oder, wenn das die Schädigung nicht zuläßt, wenigstens mit ihm zugedeckt. Wenn es die Schädigung gestattet, werden den Geschädigten ebenfalls die Schutzhandschuhe und die Schutzstrümpfe angezogen. Alle im folgenden beschriebenen Hilfsmaßnahmen werden bei angelegter Schutzbekleidung durchgeführt.

Schmerzbekämpfung

Bei *starken Schmerzen* spritzt man dem Geschädigten den Inhalt der weißen Plastspritze seines medizinischen Schutzpäckchens ein. *Knochenbrüche* werden nicht nur zur Verhinderung weiterer Schäden durch die Knochenbruchstücke, sondern auch wegen der Schmerzlinderung durch Schienen ruhiggestellt.
Knochenbrüche erkennt man an der unnatürlichen Form der Gliedmaßen, der Beweglichkeit an ungewöhnlicher Stelle sowie an starken Schmerzen der Bruchstelle bei Druck und bei jedem Bewegungsversuch.
Zur Schienung verwendet man als Behelfsmittel Stöcke, Bretter, MPi usw. Die MPi muß entladen sein und mit der Mündung in Fußrichtung weisen. Die Schienen müssen über die



20.24 Schienung des Beines mit Behelfsmitteln

Gelenke des gebrochenen Knochens hinausragen, damit eine ausreichende Ruhigstellung erreicht wird. Schienen werden mit Gurten, Lederriemen, Tüchern oder ähnlichem festgebunden. Damit sie nicht drücken und keine Hautschäden verursachen, werden sie mit Moos, Laub, Gras, Stroh oder ähnlichem gepolstert, vor allem an den Gelenken!

Brüche der Wirbelsäule müssen äußerst vorsichtig behandelt werden, da sonst durch Schädigung des Rückenmarks schwere Lähmungen entstehen können. Kennzeichen eines Wirbelbruchs sind Schmerzen an der Wirbelsäule und Lähmungserscheinungen. Bei starken Schmerzen an der Wirbelsäule nach Gewalteinwirkung besteht immer Verdacht auf einen Wirbelsäulenbruch.

Wenn bei einem Geschädigten Verdacht auf Wirbelsäulenbruch besteht, dann wird eine Decke oder eine Zeltbahn behutsam unter ihn gezogen. Von zwei bis drei Helfern wird er auf eine feste Unterlage (Brett, ausgehobene Tür) gehoben. Das Anheben ist auch ohne Zeltbahn möglich (Bild 20.25). Dabei muß der ganze Körper unbedingt gleichmäßig angehoben werden! Die Knie des Geschädigten werden leicht angezogen, und ein Helfer



20.25 Anheben bei Wirbelsäulenbruch

schiebt vorsichtig eine zusammengerollte Decke darunter. Zum Transport muß der Geschädigte in dieser Lage angeschnallt werden.

Bei *Halswirbelbrüchen* kann der Kopf nach der Seite verdreht sein. Kopfstellung auf keinen Fall verändern! Jede kleine Drehung kann sofortigen Tod bedeuten!

Verletzte mit *Schädelbrüchen* müssen ebenfalls sehr vorsichtig behandelt und stets liegend transportiert werden. Kennzeichen eines Schädelbruchs sind Blutungen aus Ohr, Nase und Mund, Erbrechen, Schwindelgefühl. Geschädigte mit Schädelbrüchen sind meist bewußtlos. Beim Anheben des Geschädigten immer Kopf mit anheben!

Wenn keinerlei Schienungsmaterial vorhanden ist, werden gebrochene Gliedmaßen am Körper fixiert. Arme werden angewinkelt am Brustkorb angebunden; ein gebrochenes Bein wird am gesunden befestigt.

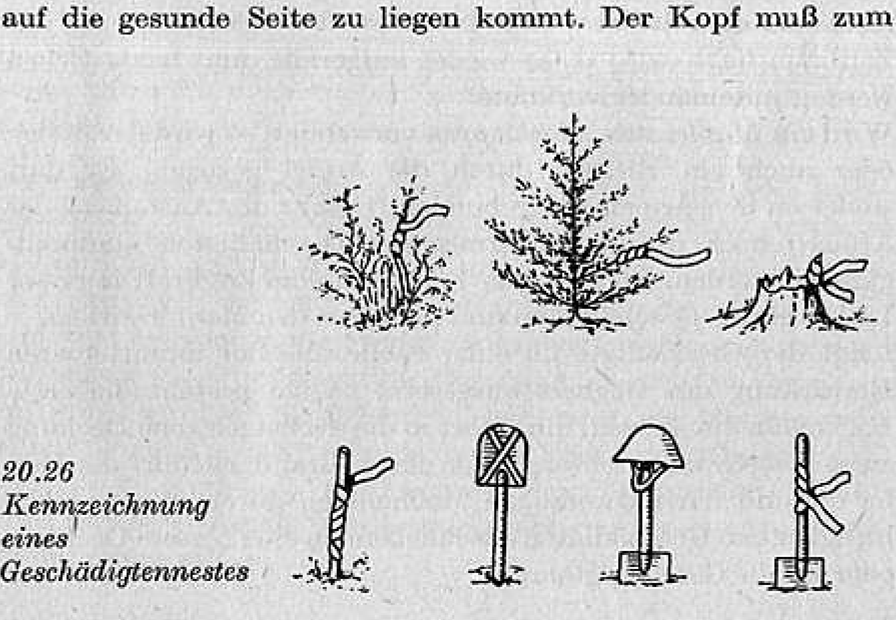
In-Deckung-Bringen von Geschädigten

Nachdem die vordringlichsten Maßnahmen der Ersten Hilfe durchgeführt sind, wird der Geschädigte sofort in Deckung

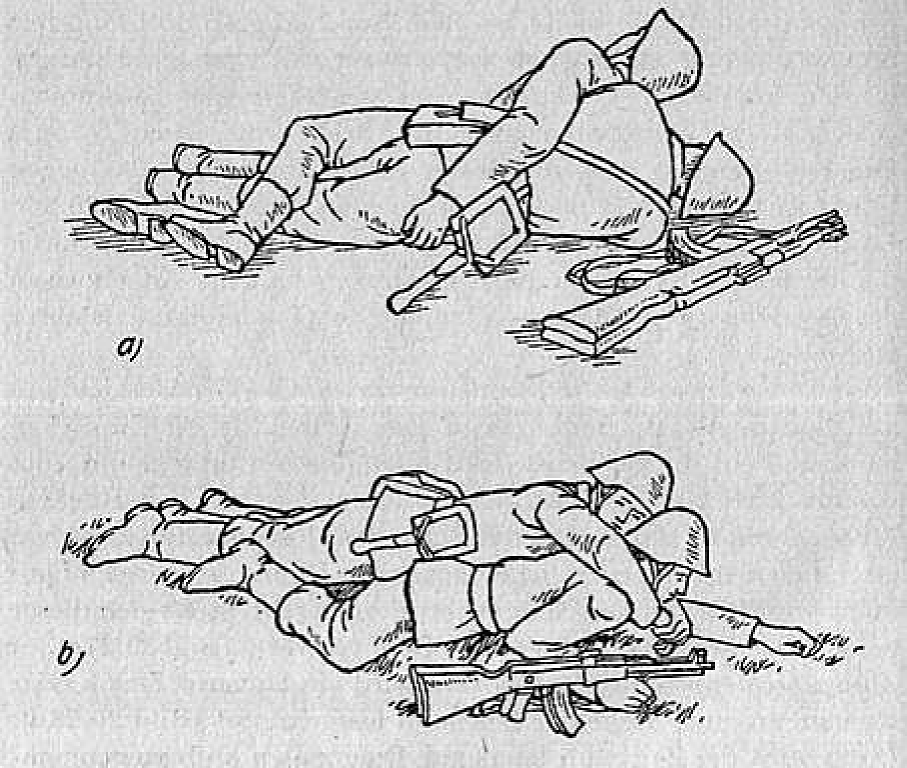
gebracht. Die Waffe bleibt bei dem Geschädigten und muß mit ihm zusammen abtransportiert werden. Mehrere Geschädigte werden im Angriffsgefecht in ein *Geschädigtennest* zusammengelegt. Dazu wird eine gedeckte Stelle ausgesucht. Jedes Geschädigtennest muß durch ein Stück Mullbinde, das gegen Feindsicht zu tarnen ist, gekennzeichnet werden (Bild 20.26). Dadurch werden die Geschädigten vor dem Überrollen durch die eigenen Gefechtsfahrzeuge geschützt, und die Angehörigen des Medizinischen Dienstes können die Geschädigten leichter auffinden.

Zum *Fortschleppen unter Feindeinwirkung* wird der Geschädigte auf die unverletzte Seite gelegt. Der Helfer legt sich mit dem Rücken dicht an die Brust des Geschädigten und legt ihn sich, wie aus Bild 20.27a ersichtlich ist, vorsichtig auf den Rücken. Zu beachten ist dabei, daß die Beine des Geschädigten zwischen die Beine des Helfers zu liegen kommen. Damit der Geschädigte nicht vom Rücken des Helfers herunterrutscht, stößt sich dieser beim Fortbewegen nur mit einem Bein vorwärts (Bild 20.27b).

Zum *Abschleppen auf der Zeltbahn* wird ein längerer Strick oder Riemen an einer Ecke der Zeltbahn festgeknotet (Bild 20.28a). Dann wird die Zeltbahn längs zur Diagonalen halb zusammengerollt, die durch den festgeknoteten Strick bestimmt wird (Bild 20.28b). Die vorbereitete Zeltbahn wird so neben den Geschädigten gelegt, daß er beim Heraufrollen auf die Zeltbahn auf die gesunde Seite zu liegen kommt. Der Kopf muß zum



20.26 Kennzeichnung eines Geschädigtennestes



20.27 Abtransport eines Geschädigten
a) Aufladen; b) Fortschleppen

festgeknoteten Strick weisen. Nachdem der Geschädigte auf der Zeltbahn liegt, wird diese wieder aufgerollt, und beide Ecken werden miteinander verknotet.

Wird ein *Mantel zum Abschleppen* verwendet, so wird der Strick oder auch ein Riemen durch die Ärmel gezogen. Er darf weder an den Ärmeln festgebunden (Gefahr des Ausreißens der Ärmel!) noch unter den Armen des Geschädigten hindurchgezogen werden. Im letzteren Fall würde die Zugkraft in erster Linie auf den Geschädigten und nicht auf den Mantel wirken.

Liegt der Geschädigte an einer Stelle, die der unmittelbaren Einwirkung des Gegners ausgesetzt ist, so besteht die erste Hilfsmaßnahme darin, ihn sofort in die nächstgelegene Deckung zu ziehen (Granattrichter, Mulde usw.). Erst dort führt der Helfer die anderen notwendigen Maßnahmen durch. Wenn nötig, bringt er den Geschädigten anschließend in eine bessere Deckung oder in ein Geschädigtennest.

20.28
Zum Abschleppen eines Geschädigten auf der Zeltbahn
a) Festknoten des Riemens oder Stricks; b) Vorbereiten der Zeltbahn

a)

b)

Vorbereitung zum Abtransport

Nach Erweisung der Ersten Hilfe müssen Geschädigte in der Deckung bei kalter Witterung unter der Schutzbekleidung warm eingehüllt werden. Durch lungenschädigende Kampfstoffe Vergiftete müssen immer warm eingepackt werden! Wenn es die Schädigung erlaubt und die Geschädigten nicht in aktiviertem oder vergiftetem Gelände liegen oder aus aktiviertem Gelände kommen, so können sie durch Getränke gelabt werden. Verrutschte Verbände werden wieder zurechtgerückt, stark durchblutete Verbände verstärkt, notfalls werden die Abschnürungen neu angelegt.

Erste Hilfe
bei Ohnmacht, elektrischen Unfällen und Erfrierungen

Hitzschlag (rote Ohnmacht)

Erhöhte Außentemperaturen und große körperliche Anstrengungen können zur Überhitzung des Körpers und damit zum Hitzschlag führen. Intensive Sonnenbestrahlung des Kopfes und des Nackens verursacht Blutandrang im Gehirn (Sonnenstich). In beiden Fällen kommt es durch Schädigung des Gehirns zum Schwinden des Bewußtseins; die Atmung kann aussetzen, und es kann sogar der Tod eintreten.

Kennzeichen: hochrote Gesichtsfarbe, Schweißausbruch, schneller Puls, Kopfschmerz, Schwindelgefühl, Bewußtlosigkeit.

Vorbeugung: Nicht ohne Kopfbedeckung in der prallen Sonne aufhalten; Körper von außen kühlen (Bekleidung öffnen, kalt baden oder waschen); nicht zuviel trinken.

Erste Hilfe: Mit erhöhtem Kopf und Oberkörper im Schatten lagern; beengende Kleidungsstücke öffnen, feucht kühlen; wenn die Atmung aussetzt — künstliche Atmung; nach Rückkehr des Bewußtseins — kalte Getränke.

Kollaps (weiße Ohnmacht)

Der Kollaps ist ein Zusammenbruch des Blutkreislaufs, der infolge mangelnder Durchblutung des Gehirns zur Ohnmacht führen kann.

Kennzeichen: blasse Gesichtsfarbe, Teilnahmslosigkeit bis zur Bewußtlosigkeit.

Erste Hilfe: Kopf tief, Beine etwas erhöht lagern; beengende Kleidungsstücke öffnen; warm einhüllen; bei vorhandenem Bewußtsein heiße Getränke verabreichen; wenn notwendig, künstliche Atmung.

In allen Fällen von Ohnmacht müssen die Betroffenen auch nach Rückkehr des Bewußtseins noch eine Weile liegen bleiben. Ob der Dienst anschließend weiter mitgemacht werden darf, muß der Arzt entscheiden.

Beachte:

Schwache Atmung kann man bei Windstille feststellen, indem man dem Geschädigten einen Wattebausch vor die Nase hält und beobachtet, ob sich der Wattebausch bewegt.

Schwache Herztätigkeit stellt man durch Auflegen eines Ohrs auf die Herzgegend fest. Herzschlag kann noch vorhanden sein, auch wenn kein Puls mehr zu fühlen ist!

Der elektrische Unfall

Das Berühren elektrischer Leiter, die unter Spannung stehen, stört die regelmäßige Herztätigkeit, was bis zum Herzstillstand führen kann; außerdem kann es zu schweren Verbrennungen kommen. Verbrennungen durch elektrischen Strom sind immer viel schwerer als äußerlich sichtbar ist.

Erste Hilfe: Stromfluß durch Abschalten unterbrechen; den Geschädigten flach lagern; beengende Kleidung öffnen; bei Atemstillstand — künstliche Atmung; bei Herzstillstand oder unregelmäßigem Herzschlag — Herzmassage (Beklopfen der Herzgegend im normalen Herzrhythmus, also 70 bis 80 Schläge je Minute); Arzt benachrichtigen.

Erfrierungen

Erfrierungen treten zuerst an Körperteilen mit großer Oberfläche und zugleich verhältnismäßig kleiner Masse auf, also an Ohren, Nase, Zehen, Fingern und den männlichen Geschlechtsorganen.

Erste Hilfe: Den Geschädigten in einen warmen Raum bringen; erfrorene Stellen mit Schnee abreiben oder mit Wasser kühlen; heiße Getränke, außer bei Bewußtlosen; offene Gewebsschäden mit keimfreiem Verbandmaterial verbinden.

Literaturhinweise

Genosse Soldat!

Für das weitere Studium in den einzelnen Ausbildungsfächern empfehlen wir folgende Literatur:

—	Die Nationale Volksarmee der Deutschen Demokratischen Republik*
—	Die Streitkräfte der UdSSR
Nitz	Mit uns der Sieg
Erhart	Die Tschechoslowakische Volksarmee
Olbrich	Die Polnische Volksarmee
Dijew	Die Rumänische Volksarmee
Mazulenko	Die Koreanische Volksarmee
Seydewitz	Goethe und der General Winter
Mader	Die Killer lauern
Dukatschew	Die Infanterie im Gefecht
Bakal/Scharipow	Die Handlungen der Schützeneinheiten im Ortskampf
Kral	Nachtschießen mit Schützenwaffen
Schtandel	„Handgranaten Wurf!"*
Riedel	Einfache Stellungen und Deckungen
Tappert	Körperertüchtigung in der Nationalen Volksarmee
Wolf/Groß	Karten- und Geländekunde
—	Kartenzeichen — vom Bild zur Karte
—	Militärtopographie — Lehrbuch für Unteroffiziere
—	Unsichtbares Licht — Nachtsehen
Stöhr	Die chemischen Kampfstoffe
Nejman/Sadilenko	Mehrphasenkernwaffen
Langhans/Haase/Geipel	Schutz vor Massenvernichtungsmitteln
Krüger	Hören und Geben*

Lorenz	Aufbau und Wirkungsweise von Sendern
Knasjew	cq...cq... Wie arbeitet eine Funkstation?
Schüßler	Der Eisenbahnmarsch*
	Der Kommandantendienst
Jewtjuchin/Scheremet	Die Wartung des Kfz. zur Ausfahrt
Wlassow/Jewtjuchin/ Sserebrjakow	Das Fahren mit Kfz. unter schwierigen Bedingungen*
Zumr	Bergen von Kraftfahrzeugen

* *Beim Verlag vergriffen*

Alle genannten Bücher erschienen im Deutschen Militärverlag und sind durch jede Buchhandlung oder den Buch- und Zeitschriftenvertrieb Berlin, Berlin C 2, Rungestraße 20, erhältlich.

INHALT